PC POWER Zine
全球華人電腦門市・便利超商・書局 均售 / 香港HK$38 美國US$9.5 加拿大CAD$12元 新加坡S$9.9
特價 99元
每月10日出刊
軟體世界
Play
no. 190
2005 /3月
本月放送
全攻略
卡關 不求人
春節 攻略大放送
波斯王子2：侍魂無雙 12p
超完整出招表 全關卡道路詳解
羅馬：全軍破敵 8p
戰術全盤解析、城市發展策略指引
戰慄時空2 8p
巨細靡遺 劇情式關卡流程攻略
創業王 創業不必愁 5p
各種廠辦分析、好惡導引指南
獨家 絕對
2005年Game On
大宇年度重量級單機遊戲
軒轅劍伍
阿貓阿狗2
明星志願3
坦克王
大宇麻將
畫面搶先曝光
新春賀歲 周邊遊戲通通送你A
超世紀戰警
勇者無懼：越戰
遊戲周邊大放送
戰鎚：破曉之戰
有獎徵答
騷主義與民同樂
曼迪傳播獨家好禮
好康拿不完 寄回函拿遊戲
40套全新原版遊戲
哈遊戲
靚GAME搶先報
單機館 15款
驅魔神探 影同名超勁動作遊戲
線上館 7款
軒轅劍2：飛天歷險 第一手完整系統公開
金庸群俠傳2Online 完整技藝系統揭密
新絕代雙驕Online/A3 Online/刀劍Online
東洋館 5款
CLEAVAGE/ STEEL/ゆのはな/
超音選
信長之野望Online
日本光榮小松社長專訪
信長系列回顧
時空守護者
2005年最令人期待的
FPS登峰造極之作
CSI犯罪現場：邁阿密
蒐證是犯罪的終結！
改編美國當紅影集冒險遊戲
評遊戲
三國群英傳V
超越前代 更多的角色更多的突發事件
勇者無懼：越戰
優異的劇情多變的戰術 但操控卻有那麼一點…
三國群英傳V
非專題
ACG分級制
真相調查委員會
邁向18禁的2005年！是為了潔淨的未來？
還是抹煞人類的本能思想？
亦或是在蘊釀某個不為人知的陰謀？
騷主義
硬底子
聊遊戲
東南西北聊不停
基努李維最新驅魔動作片
驅魔神探：康斯坦丁
動漫迷
小超人帕門
規格交替！
PCI-E取代AGP成為主流
5大張PCI-E顯示卡
完全實測評比
韓國能！我們不能？
行銷並非萬能，
把鎂光燈焦點聚集到產品力吧！
找新聞
電玩界的小道消息
帝國戰火
信長之野望Online
ISSN 1605-2722
9 771605 272000 03
Printed in Taiwan

仙境RO伝説
P.S.你今天微笑了嗎?
www.gameflier.com
神器降臨美夢成真
戀戀新城繽紛風情
欲知詳情請上官網查詢 http://www.gameflier.com
遊戲設定資料一切以當時遊戲內容為主，本廣告提供資料僅供參考。

微笑是一條快樂的魔法曲線
牽引著你我從心開始戀·上·Ro

開心暖暖包

- RO「PS.今天你微笑了嗎？」資料片2片
- 使用手冊1本〈含操作說明＋地圖〉
- 100點開卡點數 1組〈僅供開新帳號使用〉

怦然心動價 NT$49 元

1/28 最新改版 溫馨上市

微笑事典包

- RO「PS.今天你微笑了嗎？」資料片2片
- 微笑花物語使用手冊1本〈含微笑花物語心情故事＋操作說明＋地圖〉
- GF-RO專屬月卡 1張〈僅限無限暢遊RO 30天〉
- 彩繪心情萬用事典 1本
  內有多彩MEMO頁、超好用的週行事曆月行事曆和麻吉通訊錄，
  還有精巧便利的小貼紙，給你記事好心情！
- RO童話祝福卡 1組〈五張充滿溫馨童趣的特製明信片〉

燦爛微笑價 NT$420 元

仙境 RO 伝説
RAGNAROK ONLINE
ONLINE
http://www.gameflier.com
RAGNAROK ONLINE
參加資格
RO全伺服器之玩家
活動時間
開放攻城時間
94/2/19（六）至 94/3/19（六）
每週六 PM:21:00 至 23:00
攻城戰場次：共5場
攻城獎勵
活動期間獎金累計達台幣370萬元
詳細活動辦法及比賽方式，
請上官網查詢
http://www.gameflier.com
遊戲新幹線保有所有活動之相關條文
最後修改權，如有任何變動，以官網
公佈為準。
GRAVITY
遊戲新幹線
智冠科技股份有限公司

征服、統馭、野心無盡的拓展…
唯有北國讓王者止步…
氣候的嚴寒、暴風雪的無情擊潰著士氣…
飢寒交迫中，士兵一個個倒下…
眼前搖晃著海市蜃樓般的白影…
神秘的巨塔是避難所？還是煉獄？
蟄伏已久的怪物再度蠢蠢欲動…
欲知遊戲詳情，請上網查詢：WWW.GAMEFLIER.COM

KOEI

POWER-UP

「天下創世」的世界
將更加豐富！

歷史模擬遊戲

信長之野望

天下創世

威力加強版

Windows®98/Me/2000/XP ●建議售價850元《好評熱賣中》
詳細的安裝需求請參考下列的官方網頁。

資料片與遊戲本體二合一的
信長之野望·天下創世 with 威力加強版
同時上市 ●建議售價1,800元

■更加有趣的合戰！
系列首創可自由設定戰場出戰武將、部隊配置的「自創合戰」功能。可藉由再現史實或假想戰爭等，從各種角度體會戰國合戰的樂趣！另外，還增加可體會知名大名們合戰經歷的「合戰試煉模式」。

■於建設城堡、城下町之中可享受到更多的樂趣！
系列首創可自由調整城堡、城下町的「自創領地」功能。而且藉由新追加的內政指令，可建設出更加華麗多變的市容！

■追加3劇本、歷史事件約50件、武將100人、「入門」與「超級」難易度選項。

■內建可自由設定武將、家寶、姬等資料的各種編輯功能。

「信長之野望·天下創世」官方網頁→ http://www.gamecity.com.tw/tenka/

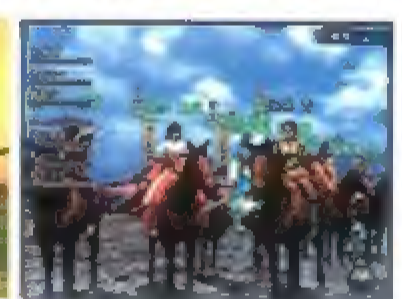
真·三國無雙 4 SHIN·SANGOKUMUSOU

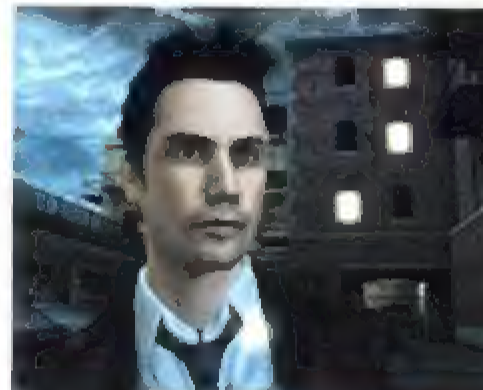
Coming!!
2005.2.24

在洶湧的歷史洪濤中，
寫下您的英雄事蹟！
系列第十代作品！！
即將隆重登場！
三國志X
全武將扮演系統終極進化。集『三國志』系列大成的作品。
可以扮演遊戲中登場的所有武將。根據各武將的身分及其能力、
經驗的不同，其活躍的場合也會跟著不同，充分描繪出每個武將強烈的個性。
事件中隱藏著事件，描述著戲劇般的英雄故事。
以武勇及智謀來衝破命運的駭浪，編織出屬於您的三國志故事！
除了猛將之間的「單挑」之外，更搭載了可以讓軍師或文官活躍的「舌戰」系統。
利用巧妙的辯才，將國家的外交、武將的交涉引導到有利的方向！
貼心的新手對應！
詳細的新手教學、便利的指令解說及用語辭典等，
充實的幫助功能讓您玩的安心，玩的快樂！
Windows 98/Me/2000/XP ●建議售價 1,800元《好評熱賣中》
「三國志X 中文版」官方網站→ http://www.gamecity.com.tw/sangokushi/

軟體世界 No.190 03 CONTENTS

MARCH 2005





靚 GAME 搶先報
「哈遊戲」

對祖國蘇聯的熱愛
對與錯的界限開始產生模糊

紅色獵鷹
RED JETS

上市日期:1月31日

爆炸的畫面相當震撼

遊戲特色

- 4種獨特的武器種類
- 超過30個充滿動作成分的任務
- 動態光影以及高畫質貼圖
- 敵方坦克、炮艇以及直昇機

OPERATION AIR ASSAULT
阿帕契：拂曉出擊

華星科藝股份有限公司
104台北市松江路66號11樓
TEL:02-25815657
FAX:02-89113607

DYNASTAR
華星科藝

PC ARENA

每月話題性企劃

非專題 ACG分級制真相調查委員會

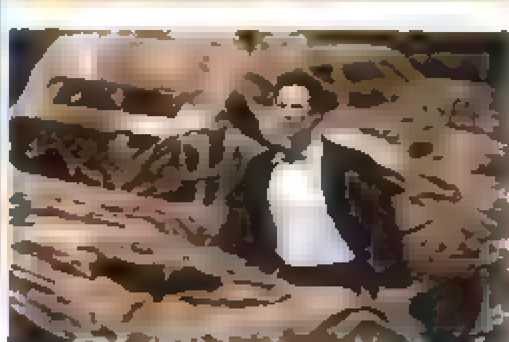
邁向18禁的2005年！是為了潔淨的未來？

「評遊戲」

13 遊戲採買終極指南

[全攻略]

「騷主義」掌握街頭流行脈動



「硬底子」強化電腦的必備資訊

幻想西遊
縱橫三界 唯我獨尊！！
佛與魔千年戰爭的序幕
2005年二月震撼登場
研發
Gaeasoft
TEL (02)8231-7059
http://www.gaeasoft.com.tw
發行
智冠科技股份有限公司
Soft World International corporation

編輯亂亂話

等讀者們拿到雜誌時，應該是準備要迎接新年了！先預祝大家新年快樂、萬事如意囉！

每年的新年假期，可說是玩遊戲可以玩得最盡興的時候，當然今年有不例外，除了先前很想玩得幾款單機遊戲外，也準備好好在金庸?裡面大顯身手呢！不過遊戲要玩，家人的感情也是要積極聯繫喔！像我們家就是全家總動員一起玩遊戲，既有樂趣、也可聯繫感情，一舉兩得喔！

過年後一定會胖幾公斤的　小葉

呼…！好不容易把這期的稿子都處理完畢，終於可以過個好年囉。年終獎金入袋，YA！但壓歲錢紅包卻～～唉。

八天的年假要做甚麼好呢？還是在家玩Game好了。線上遊戲想必應該會塞到爆，大夥一起練功，努力賺經驗值&升等，就這麼辦好了。真是個無聊的年假…不過，還是要向大家說一聲：新年快樂！！

領了獎金好過年的　神秘歐茲

為了讓各位讀者在過年期間有最新的軟世陪伴，本期提前七天出刊，這也代表著截稿日提前了七天，所以小編一連好幾個星期飽受著截稿日的威脅，從發稿開始就諸事不順：1.遊戲多半擠在過年期間出。對於1月底就得進印刷廠的雜誌而言，當然就無法評到那些過年期間出的遊戲，太對不起讀者大大們了；2.好不容易跟廠商拗到遊戲了，卻又一延再延；3.正期待早點發出去的遊戲能早點收到稿件時，某特約突然神經大條的說，他把光碟弄丟了，只好再寄一份給他，誰知道又出現了罕見的鳥Bug，當然交稿日又跟著遙遙無期了；4.另一件是發生在某位毛姓特約身上，遊戲終於如期寄出了，等了三天卻一直沒收到，小編又得發揮柯南的精神，追蹤遊戲到底是寄到哪個鬼地方了，原來是毛姓特約的管理員北北換人了，這位新上任的管理員北北天兵的把小編寄去的遊戲給拒收了！天呀～不管啦！管理員北北你害我開天窗，我一定去找你算帳@@(還好～毛姓特約最後還是如期交稿啦！)。波折不斷的190期，還好這些苦難在過年前都結束了，也讓小編能安安心心的過個好年～在此也祝福各位能快快樂樂過新年。

把一年份的話都講光的　二小姐

好消息！承蒙遊戲基地(gamebase，網址為http://www.gamebase.com.tw)的協助及熱心人士的奔走，軟體世界終於有自己的討論留言天地了！往後各位讀者如果對《軟體世界》有任何意見或建議指教，或是想跟其他讀者交換心得，都可以利用遊戲基地討論區的軟體世界版(網址為http://info.gamebase.com.tw/topic.jsp?l=2001&no=141)喔！如果各位有討論版方面的問題，或是志願當志工的，也可以連絡現任版主Flamedragon0203，他也會為各位提供協助。

偶爾也會出現在板上的　龍大叔

PS2的《特攻神諜3》，PC的《波斯王子2》、《戰慄時空2》，小編這個月就與這幾款遊戲奮戰中，但最近玩遊戲的感覺，已經不再像從前一般，以前是為了娛樂或打發時間而玩，那是一種享受、是一種發洩，但投入雜誌編輯後，玩遊戲就像是在工作一般，總會將工作的因素帶入：「嗯！這貼圖好像有點差，角色的動作有鈍嘛！應該是一張一張刻出來的但畫面數又不夠，劇情超老套耶！不過在過場運鏡上卻還蠻別出心裁的，這裡是驚嚇的關鍵點，要特約注意一下記得要寫清楚一點，這款遊戲攻略應該以流程為主還是劇情說明較好，要不要將這款遊戲發出寫評論呢？好像太爛不值得一寫，但不寫又怕讀者買到爛片，那　　，啊！這款遊戲應該不會大賣啦！畫面像某款遊戲就算囉！但卻沒抓到別人的精髓...」，整天不是批評那，就是嫌別人的遊戲差，當玩遊戲時加入了「工作」這個因素後，就已經不能再當成是一種享受或是發洩，過年嘛！就給他好好睡個幾天，沉澱一下心情，祝讀者雞年行大運，年年好時機！

終於可以好好補眠的　富哥

喔耶～要過年嘍！首先祝各位讀者新年快樂，雞年行大運唷～^Q^。過年期間大家一定都有一卡車的親戚朋友要走訪吧！或者有計畫要去旅行吧！更或者有很多大餐要吃吧！不論如何，過新年真是令人感到高興，希望新的一年大家和小編的願望都能實現喔！

給讀者滿滿幸福的　堤比犬兒

發行人兼社長　王俊博
副總編輯　葉士豪
監　製　李永治
主　編　林家富
文字編輯　歐宗廷　陳珊如　蔡欣儒
美術總監　郭美玲
美術主編　呂淑瑛
美術編輯　張淑媛　趙麗雯　李麗芬
　　　　　陳建中　葉美雪
日本特派員　黃詠麟
美國特派員　莊振宇

特約作家
發電姬　無墨羊　瞳小小　宇宙人
邪騎士　書夫子　毛狗　會各忘
酷極　吉他手　貓咪企鵝　沉葉
勇者AAA　莎琳娜　Rare　Magician
Jahvet　JABACO　Alerzart　Bishop

訂閱查詢　07-8150988轉363　方惠玲
劃撥帳戶　智冠科技股份有限公司
劃撥帳號　41941680

廣告組　高雄 07-8151063 曾玉琴 楊雪芳　台北 02-26530566轉329盧微昀 轉331陳宜穗
廣告營運中心　萬瑞德廣告 台北市基隆路一段186號8樓之4　02-87872708

製版印刷　中華彩色
法律顧問　寰瀛法律事務所

發行者　智冠科技股份有限公司
通訊處　高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓
註冊地址　高雄市三民區民壯路61號2樓
代表號　07-8150988
傳真機　07-8151064

◎讀者服務信箱swmqa@unochina.com

日前，編輯給眾特約寄出「電腦網路內容分級標準」（註一），請大家撰文或抓圖時儘量遵循，以維護本刊可以普遍級出版！問題是按此標準，大概只剩益智、運動和模擬類遊戲（還不是全部！）可列為普級。如此一來，若不是大家都抓些無關痛癢的畫面；就是美編們用力打馬賽克；再不然，就是這本雜誌變成上述三類遊戲的報導專刊！這…真是太搞笑了！咱們政府如此重視兒少福利，著實值得國際尊崇啊！

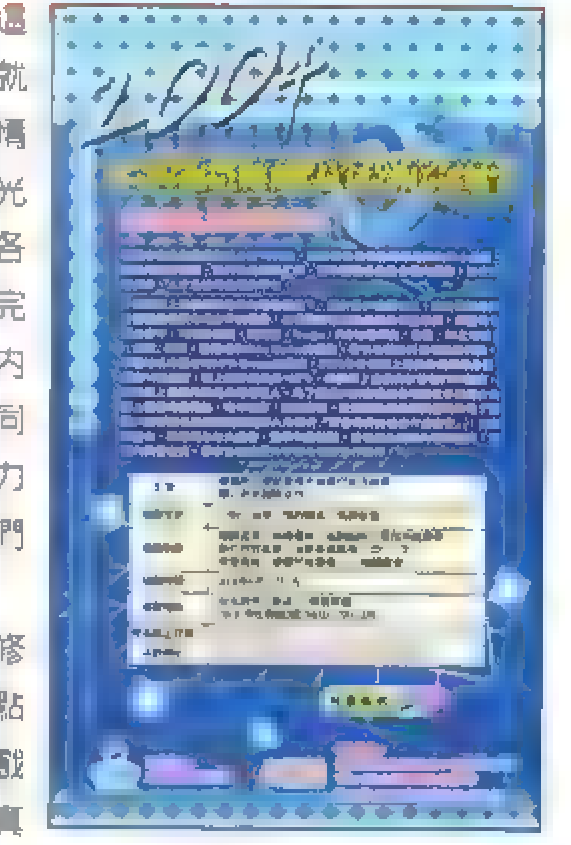
撰文／譜

韓國能！我們不能？

最近幾年，韓國遊戲產業開發院固定每回率領著二十家左右的遊戲開發廠商，在中國、泰國、新加坡和台灣等地舉辦「投資技術洽商會」之類的活動。儘管美其名為投資與技術的交流，但說穿了，其實就是幫助這些企業：沒資金的，能挖到國際財源；有產品的，能找到海外買主。根據小小個人的與會經驗來說，這些公司的研發技術和能力多數還不成熟，帶來展示的遊戲也多半缺乏市場性。這大約是不足稱奇，因為產品如果夠吸引人，各國遊戲代理商早就派員飛到韓國密談，哪裡要他們自己捧著遊戲出來兜售！這種洽商會的實質成效如何，我們暫且留給韓國人自行檢討。重點是，人家的產業開發院是以推動遊戲產業成為國家核心產業作使命；人家的政府在積極協助線上遊戲業者站穩亞洲領導地位。我們的政府為遊戲產業做了什麼？

經歷1997年的亞洲金融風暴後，韓國政府擬定一連串的國內產業振興方案，其中有三大產業在這些年的耕耘後，可說是發光、發熱到令人無法忽視的地步。其一是高科技產業，三星、LG的招牌亮晃晃地在全球招搖著；其二是影劇業，連向來被韓國人視為假想敵的日本，都給韓劇、韓籍歌手和藝人攻佔進去；其三是觀光業，往年出韓國不就是華克山莊（Casino）和滑雪團，其它也找不出能玩的地方，現今韓劇團是跑得熱呼呼。

分頭觀這三個產業，還瞧不見韓國人的厲害，合在一起，才真能看出門道。韓國政府確信高科技產業是未來經濟的命脈，於是便主導並介入國內大型財團，讓他們進行大幅度整併，以獲得更多資源。同時，藉由如替代役等措施，使人才盡早為企業所用。在政府展現這樣的魄力和全力支持下，他們的高科技產業還能不起飛嗎？高科技產業發達後，就由他們來贊助影劇業。韓劇一拍幾億韓幣，可不是製作公司有錢，背後全仗大財團的支助啊！而韓劇則透過特寫男、女主角使用高科技產品的方式做「置入性行銷」，將這些韓國品牌悄悄植入觀眾印象中。這些俊男美女賣完高科技產品，就順便帶動觀光業，那些浪漫愛情故事的發生地，逐一轉化為觀光景點。連紀念品都不用煩惱，各種與劇情相關的周邊就賣不完了。最後，再以觀光業促進國內其它產業，餐飲業、運輸業…同霑雨露。人家的政府是以決心力挺企業、以謀略提振經濟，我們的政府在做什麼？



根據行政院於2003年1月修訂的「挑戰2008：國家發展重點計畫」（註二），全文提到與遊戲軟體產業相關的地方共六處。真正與執行有關者，僅兩處：一是舉辦遊戲軟體設計競賽；一是設立數位內容學院。當然，這所謂的「設計競賽」就是數位內容學院的工作項目之一。換句話說，咱們政府就把遊戲產業的未來託付給數位內容學院。小小只是這個產業的小螺絲釘，大抵是沒有大智慧可看出數位內容學院能否帶領整個產業迎向光明前程，但不知業界各家公司的龍頭老大以為如何？幾年前，我們一邊訝異著遊戲軟體的開發能力被韓國追上，一邊抱著美金過海去買版權。兩、三年後，這件歷史會否重演？而對象則由韓國換成中國？是不是該來場自力救濟，么喝全台遊戲愛好者，共同向政府爭取產業的春天呢？

註一　請參考中華民國行政院新聞局所發佈之分級標準
http://info.gio.gov.tw/public/Attachment/4549584371.doc

請參看中華民國行政院經建會核定之「挑戰2008：國家發展重點計畫」
http://www.cepd.gov.tw/2008/2008Rev-20030106.pdf

遊山玩水踏不盡

乙酉年初春

島富郊闊迎財神

寶滿盈貫賀新春

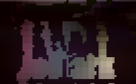
大富大貴

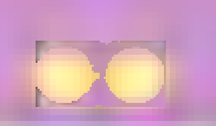
大宇資訊 敬賀

大富翁7 遊寶島

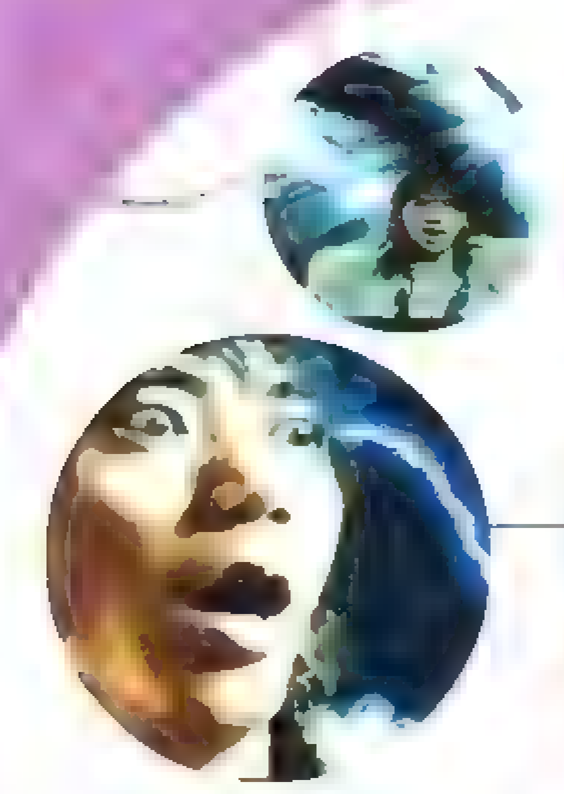
2005年2月24日-28日
台北國際電玩展
大宇資訊攤位編號：
世貿一館-A區 622.632.822.832

24小時客服專線 (02)8226-5655
24小時客服傳真 (02)8226-3491
客服電子信箱 service@softstar.com.tw





上一期我們聊到了EA很可能成為電玩界的微軟，以後玩家只要想玩運動遊戲，通通沒得選，架上一律只剩下EA的運動產品。EA的動作已經告一段落了嗎？一月初又傳出EA與ESPN簽訂獨家合作的消息，剩下的NBA與MLB將來恐怕也難敵EA聯合內外強權的強力金錢誘惑。雖然這個主題的後續發展肯定還是相當精彩，不過這一期我們暫時先把EA擺一邊，先來討論遊戲的本質問題。



撰文／冷感

行銷並非萬能

把鎂光燈焦點聚集到產品力吧！

行銷是遊戲公司裡最不專業的專業人才。可能玩家都曾經聽過如果你沒有一技之長卻又想進遊戲公司，行銷部門通常就是你的履歷應該投遞的單位。行銷門檻極低，只要你曾經消費，就已經具備行銷人的最低門檻底線，因此才有第一段的不專業，但是行銷卻又不是真的單純呢喃，如果只是這麼簡單的一門學問，在學術上也不會出現像是Michael Porter、Philip Kotler之類的大師級人物。

行銷人最擅長的就是自我膨脹、天花亂墜，雖然不至於燒殺擄掠，但誇大不實、吃喝拐騙，多半都是這類人的拿手絕活。行銷人經常自認是魔術師、甚至是鍊金術士，只要是從嘴裡吐出來的字、手裡寫出來的詩，通通都是起死回生的靈丹妙藥、廟裡求回的籤詩。實際上是不是這樣呢？西北大學的著名行銷大師Philip Kotler在《Marketing from A to Z》的第一章裡面是這麼寫的：「殺死一個產品最快的方法就是打廣告」。

雖然行銷的複雜程度遠遠大過於廣告，但廣告卻在遊戲公司的行銷組合裡佔了很大的一個比重，雜誌裡、網站上、電視上、公車上、戶外電視牆，通通都是把遊戲推向玩家族群的主要媒介。如果缺少了這些直接傳遞遊戲動態特色、靜態深入報導的媒體，遊戲還要能吸引玩家的目光，恐怕也就沒那麼容易了。

行銷吸引人進入遊戲，但遊戲能不能留得住人，關鍵則在產品本身的競爭力，而不是自詡萬能的行銷人員，尤其在台灣這種從封閉測試就開始砸行銷預算吸收人氣的經營環境下更是如此，遊戲的成敗與留不留得住玩家有著非常緊密的利害關係。

《天堂》成功的關鍵真的只是成功的行銷嗎？還是當時的外在環境、當時遊戲本身的產品力、甚至是玩家的慣性，成就出這套直到目前還能有一定市場的產品呢？恐怕這是一個值得全面思考的問題，而不是直接把產品的成功直接與百萬名車的贈獎活動劃上等號，甚至更進一步地認定代理公司就是一家以行銷見長的遊戲公司。

不要把行銷過度神話，行銷只是協助產品接觸到消費者的一種工具，想要賺錢，終究還是得回歸到遊戲本身的產品力。

2005年大宇重量級單機遊戲搶先露

扭轉人生逆境 培養天王天后

• 新人紀翔

• 新人蘇媛君

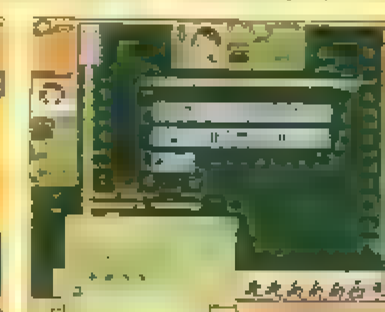
長江後浪推前浪，在當今的明星世界中，除了幾位努力屹立不搖的天王天后之外，玩家可以發現有許多藝人已經悄悄淡出幕前。取而代之的是另一群懷抱著熱情與夢想，準備在演藝圈嶄露頭角的新人。而故事也由此展開，遊戲中主角為命運多舛的經紀人。先是遭遇千辛萬苦培養出來的實力派偶像團被競爭對手挖角，而導致父親心臟病發重病臥床。接手公司後，又發現父親辛苦經營的經紀公司竟有著千萬負債，面臨即將倒閉的危機…。

雖然主角已毅然決然接下經紀公司，決定勇於面對敵手的挑釁。但是在如此艱鉅的環境下，他是否真能尋找到具有潛力的明日之星，挽救公司，並且打造全新的經紀王國呢？想要突破逆境創造奇蹟，藝人絕對是不可或缺的！遊戲中有十幾位藝人可供主角選擇經紀，其中除了超越前作的俊男美女之外，聽說還有一位是令老玩家意想不到的知名藝人喔！製作小組透露，這位神秘藝人不僅曾出現在前作中，而且還曾當選玩家心目中「最想攻略的角色」。熟悉明星系列的玩家們不妨好好猜一猜，這位神秘的角色到底是哪位呢？

• 每周的[illegible]好的溝通機會

特報2 大字麻將

有別一般的網路麻將遊戲，開發小組將單機版遊戲《正宗台灣十六張麻將》裡使用道具的精神搬上網路，也就是「天胡」、「八仙過海」、「大三元」等難得一見牌型，將不再是遙不可及的夢想，各式各樣的神奇技能，讓你變成千中選一的賭俠，萬中選一的賭聖，億中選一的賭神。



「大字麻將」裡頭有將近五十多種的神奇技能，可以讓玩家直接使用。如何在正確的時間點上使用變得相當重要，有些技能威力強大，但相較之下平凡無奇的技能交互搭配下卻更勝之，能逆轉整個牌局，甚至讓對手輸到欲哭無淚、傾家蕩產，讓玩家在眨眼間勝負已定，在談笑間連莊數十局。

簡單的規則與玩法、多變的道具與技能，麻將不再只是記憶中艱澀難懂的國粹，在「大字麻將」裡頭，你將會目睹一場場的比賽，看到一個麻將初學者蛻化成賭豪、賭聖、甚至變成賭神！

特報1

↑安排藝人集訓是培養默契的不二法門

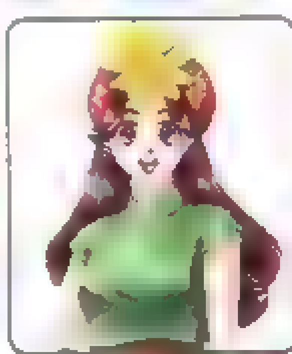
↑可愛的3D角色讓藝人的行程表現得更為活潑

明星志願 3

↑神秘藝人1－會不會是天王黎華呢

↓神秘藝人2－或者是親切的關占威

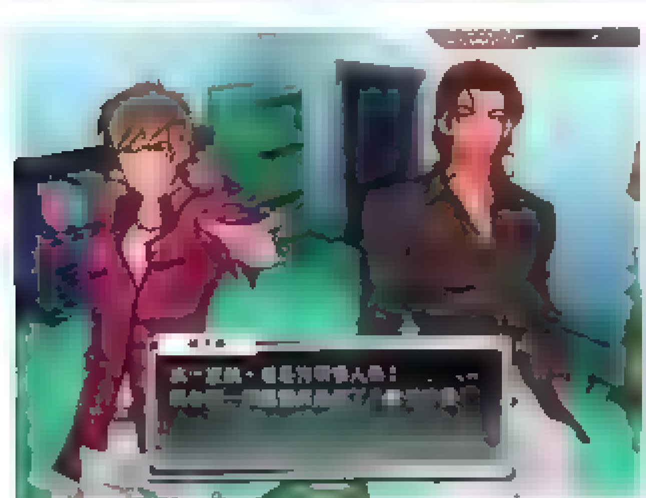
↑神秘藝人3－難道是活潑的范曉萱



↓神秘藝人4－單純的高中甜心也有可能喔～

自由組成團體　攻略明星世界

單打獨鬥太辛苦，不如多找幾個人打打團體戰吧！《明星志願3》中，經紀人不但可以經營個別藝人，還可將旗下藝人自由搭配組成多人團體。不過組團容易，團員間是不是可以培養出絕佳默契那可就不一定了！由於藝人各有各的脾氣，因此團員間很可能會出現針鋒相對、水火不容的狀況。是不是能解決團員的問題，進而培養出跨國的世紀超級團體，那就得看經紀人是否能慧眼識英雄，從眾多藝人中挑選出懂得相知相惜的最佳戰友啦！



←紀翔&姚子奇－當團員間有衝突時，經紀人必須發揮耐心居中調停

夢想即將實現　享受豐富人生

在競爭激烈的演藝圈中，想擴大事業版圖單靠藝人經紀是絕對不夠的。在遊戲中只要主角順利完成任務取得電視劇本，便可以選擇是否投注資金自製節目，成為可自由調度藝人的製作公司。自製節目雖然耗費成本，不過卻可以藉由和其他知名藝人的合作，幫助旗下新人迅速走紅，進而打造屬於自己的演藝王國。《明星志願3》融合了少男少女的明星夢以及峰迴路轉的經營模式，開朗明亮的設定與遊戲風格，就像在平凡無趣的生活當中替玩家開創另外一個人生般，再也不用受現實環境所拘束，可以盡情地在遊戲中成長。在跌跌撞撞的過程當中開拓自己的人生，或在演藝圈中找尋夢幻的愛情。成功失敗皆掌握在自己手中，就算失敗了，只要重新來過，又是另外一個豐富又美麗的人生！如此精采的遊戲就在今年暑假，請大家拭目以待～

↑經紀人必須遊走於各大媒體間，為藝人爭取曝光機會

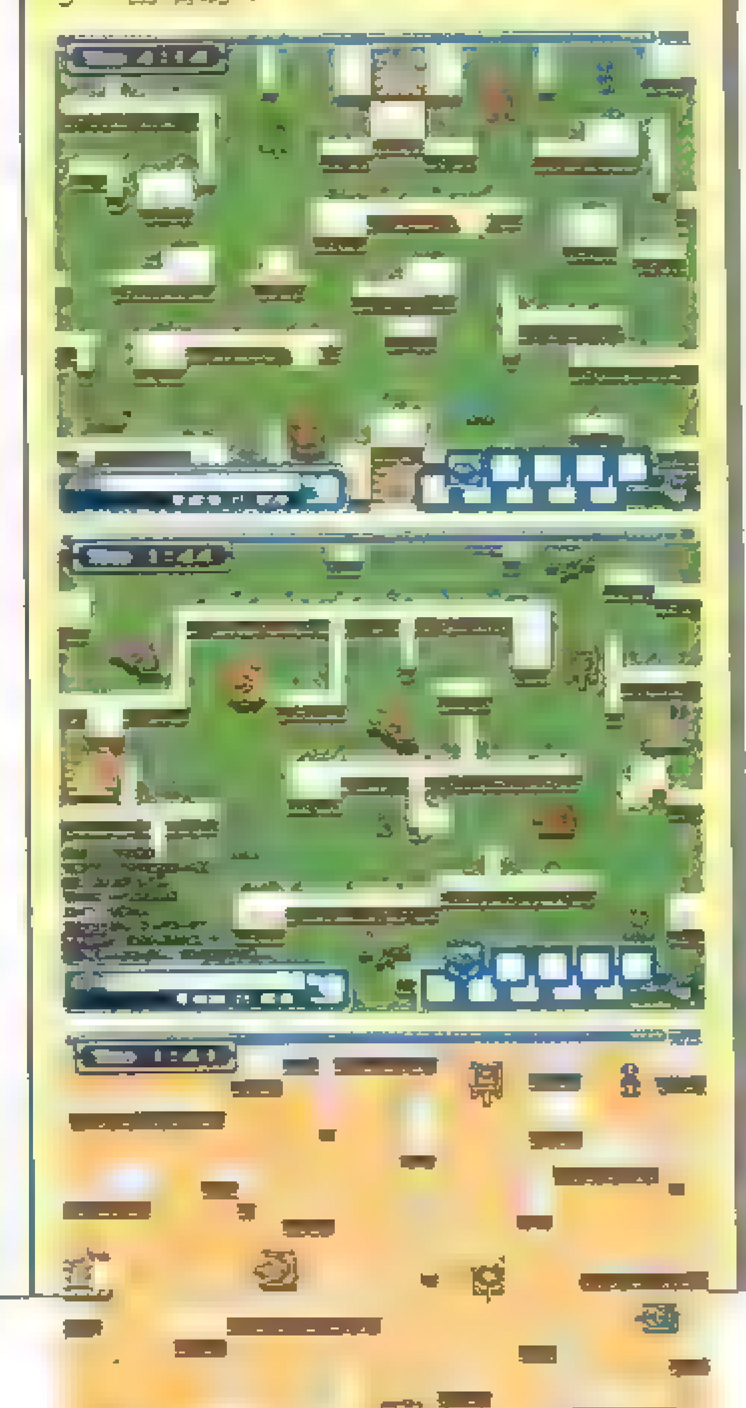
特報3

坦克王

看完以上兩款遊戲，讀者一定覺得還不過癮吧！接下來，編要再祭出《坦克王》來滿足讀者們囉～。《坦克王》是一款可以讓玩家在網路上連線對戰，並支援8人的射擊遊戲！遊戲裡有玩家可與好友組隊與他人的隊伍戰鬥的廝殺遊戲，也有一人獨霸武打亂鬥的王者生存遊戲，證明誰才是真正的坦克王。

「坦克王」戰場規模大不同，將帶給玩家新奇的體驗。小到敵人就在旁邊的刺激，大至可以捉迷藏的有趣戰場，讓玩家能穿梭在各式不同的地形裡。其中並可操作從古至今豐富的坦克車種，各有不同的能力之外，搭配強力的道具更能有不同的戰術運用。

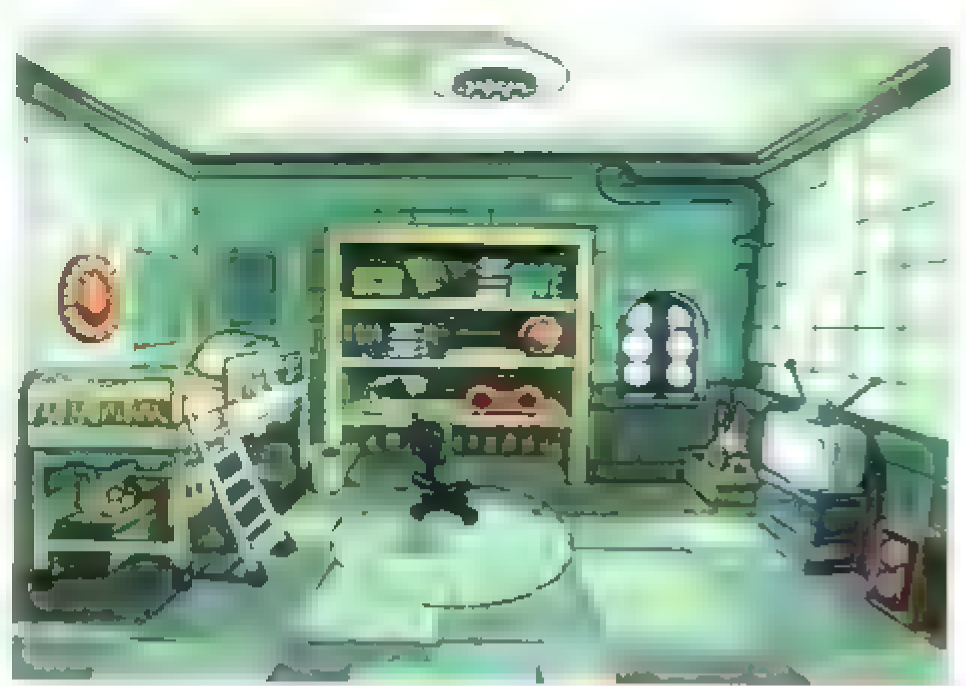
遊戲中，坦克毀了也不代表一切都完了，可以在生死一瞬間的時間裡趕緊逃生，只要趕回基地，就會有新的坦克可以使用，讓你重回戰場再創另一頁傳奇。相對的，在遊戲中阻止敵人的駕駛員逃回基地就變得相當重要，千萬別手下留情呀！

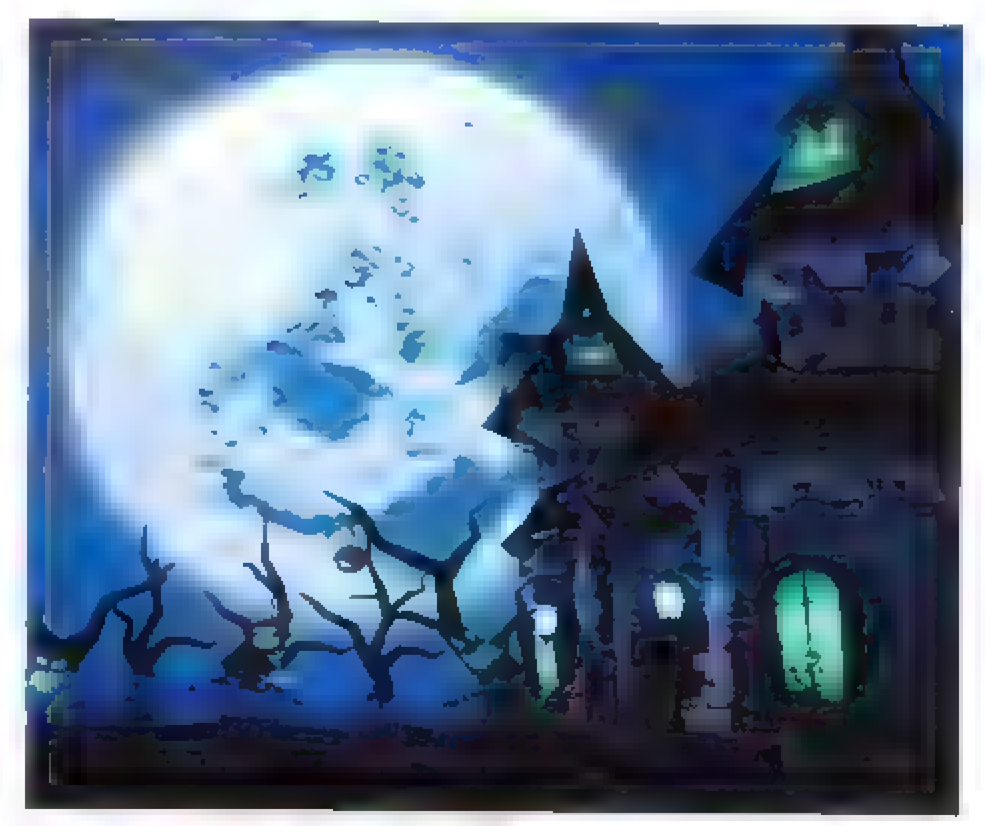


N年以前，曾經有一款輕鬆搞笑風格的RPG出現在玩家面前，嘿，別想到歐美的卡通風格RPG去了，難道只有盧卡斯和暴雪會在遊戲中揮灑幽默嗎？這款風格獨特的中文RPG就是《阿貓阿狗》一代啦！也許很多玩家只知道大宇的「雙劍」，卻錯過了這一款趣味多多、爆料不斷的好遊戲，但是，相信玩過它的玩家都會對它念念不忘，現在，它就要回來了！就讓我們看看這款延續下去的經典遊戲是不是比以前更加吸引人呢？！

近未來的鄉野小鎮

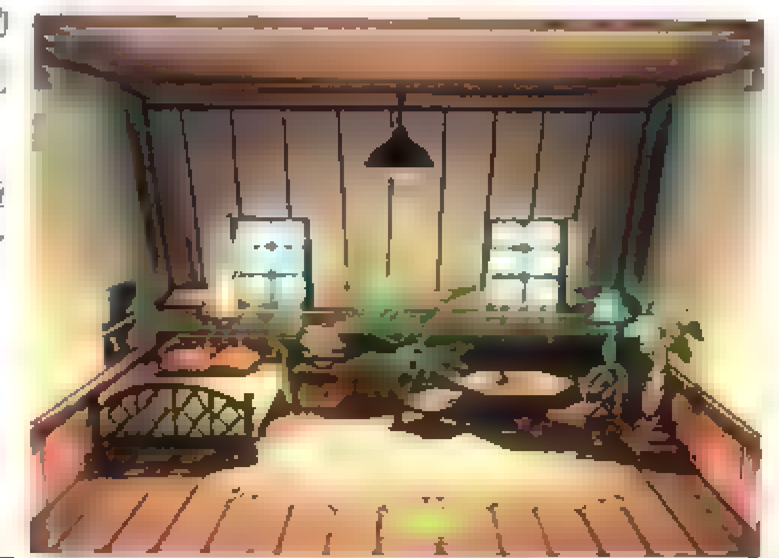
遊戲的故事就發生在距離現在不遠的未來，一個既接近現實又充滿幻想的時代，而且遊戲中會充滿溫暖的生活氣息和濃濃的人情味！《阿貓阿狗2》的故事仍然發生在那個盛產南瓜的木桶鎮上，在這一個貼近生活的地方冒險，你能感受著不知道將會發生什麼事件的好奇和緊張，帶你找回初玩RPG時的興奮感受！除了遊戲的背景，諸多的角色也會帶給你既新鮮又歡樂的感覺，這一點，玩過一代的玩家更能感同深受！在本作中，前代那群個性角色將以全新的面貌重新出現在大家面前！為了讓二代的畫面更加充實，我們用了3D製作，並以保有原來的輕鬆可愛為主旨，其中的卡通渲染風格，更不會讓玩家有因為3D畫面而需要更高電腦配備的困擾喔。

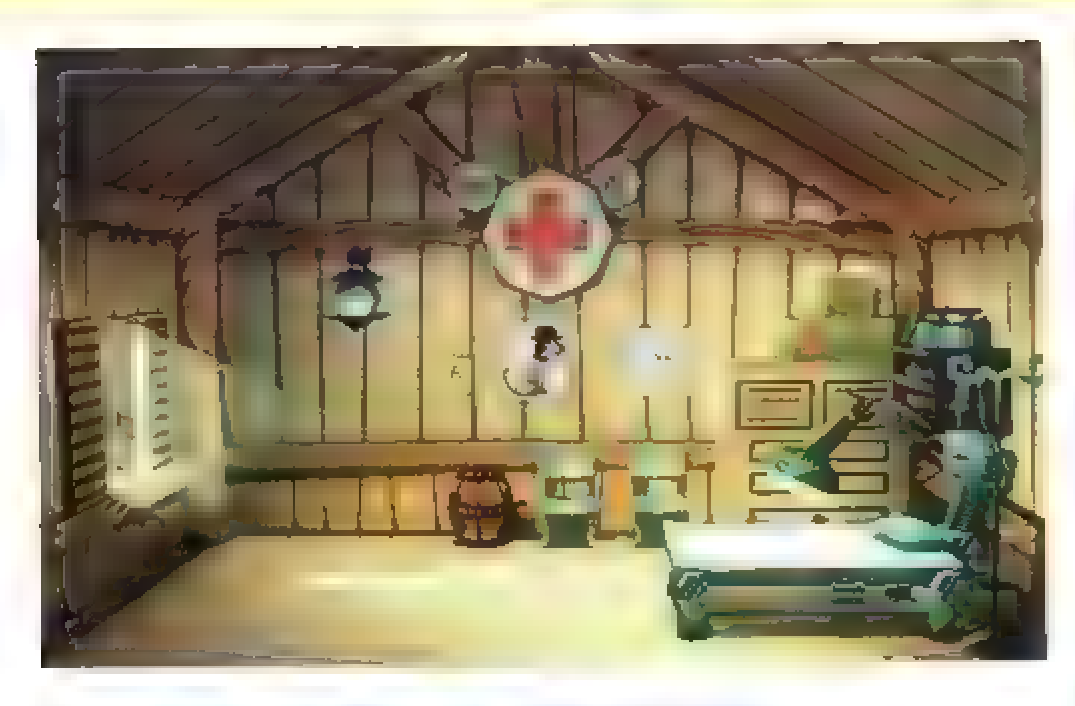


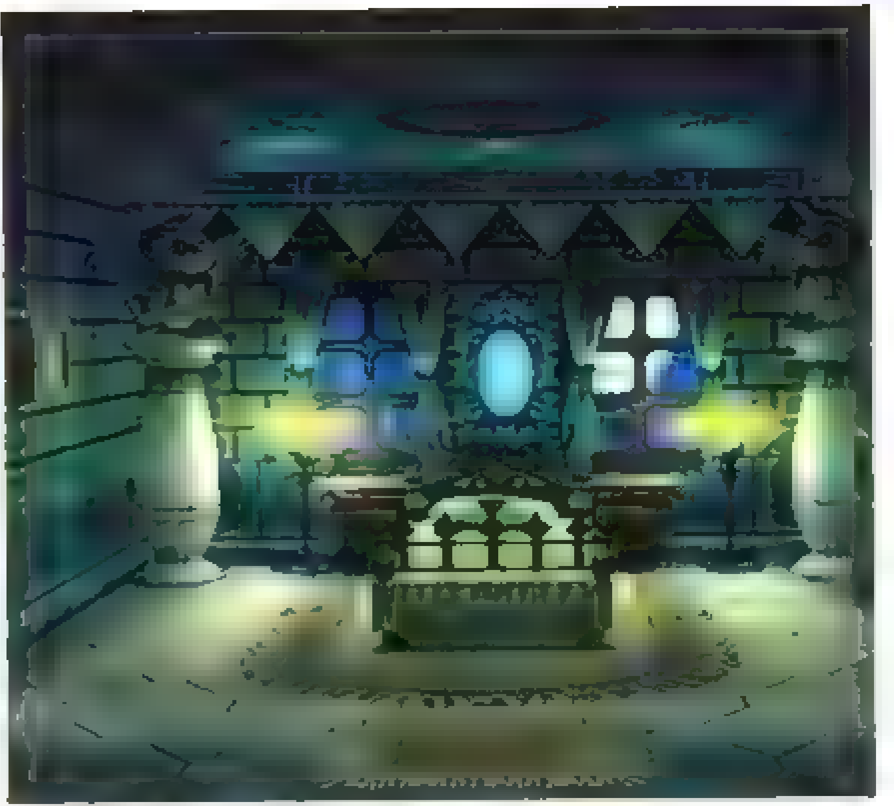


超逗趣的鄉鎮小民

你是不是已經看膩了遊戲中冰冷陰暗的鎧甲戰士？來吧，《阿貓阿狗2》在卡通渲染技術的幫助下，將向你展示簡潔明快的畫面。而且在這款遊戲中，動畫化的角色可不僅僅只會扮可愛而已啊，他們豐富的個性連一些人氣動畫中的人物都要自歎不如了！玩過一代的玩家還沒忘記那位名符其實的閃腰俠吧？想知道這位改行做正義英雄的退休公務員如今有了什麼變化嗎？或者你想讓自己家的寵物向整天快樂無憂、大腦「記憶體」只有8兆的毛姐學習保養毛髮？還是有志於地球和平、環境保護，想加入拯救地球協會，向「原始人」傑西學習在戰場上勸架的絕招？他們這次重出江湖，必定會有更精彩的演出！連路人甲這種程度的NPC都加入大量的個性動作，小心別看花了眼，分不清哪位才是主角了哦！







木桶鎮的重建工程

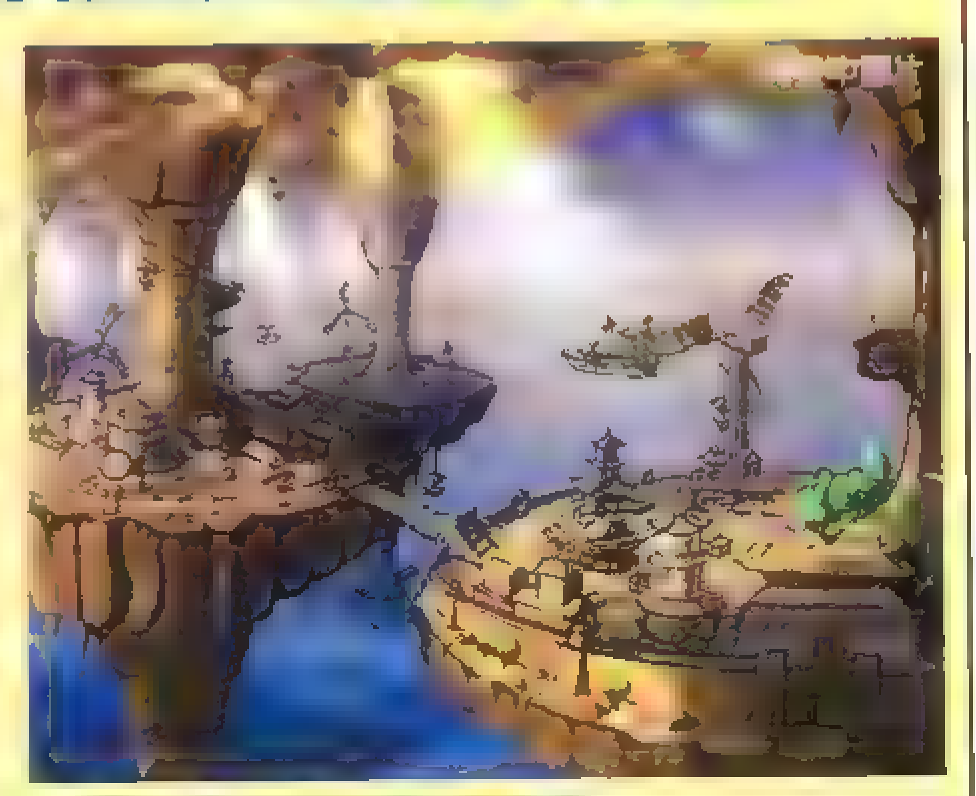
《阿貓阿狗》雖然不如《仙劍奇俠傳》與《軒轅劍》系列一樣名聲在外，但是只要是玩過一代的玩家，都認為它是足以和「雙劍」齊名的經典。當年《阿貓阿狗》首先在中文RPG中踏出了創新的一步，《阿貓阿狗2》的製作者們，也將延續前代獨樹一幟的風格。在製作過程中，連製作組碰到的問題和麻煩都充滿了這種「獨特」風格。什麼？想知道？等待N年後的《貓狗製作組密聞》吧！

順帶一提，木桶鎮上現在正忙著籌備各項活動，某個神秘的明星組合也將登臺演出！想知道進一步的小道消息嗎？想一睹少女明星組合的風采嗎？啊！不對、不對！說漏嘴了！！呃，總之，幾個月後木桶鎮旅遊熱線就要開通了，不要像錯過一代一樣，再一次錯過開往木桶鎮的班車！在那之前，也可前往http://www.softstar sh.cn/od2/隨時監督最新消息喔！

5 軒轅劍伍

山海經傳奇神話再現　軒轅劍再創經典新章

廣受玩家愛戴，國產遊戲史上得獎最多的經典遊戲－《軒轅劍》系列，繼製作出如史詩般蕩氣迴腸、發人深省的《軒轅劍外傳 蒼之濤》後，目前正在開發中的《軒轅劍伍》，即將再次給予玩家們全新的感受。《軒伍》中，製作小組將帶領玩家進入神話的故鄉－山海經的世界裡，讓玩家一窺這個自遠古流傳至今神秘又迷人的奇幻風情！為了細膩的呈現山海經裡獨具特色的種族、光怪陸離的精怪與氣勢磅礡的山水景緻，《軒伍》採用了更新更強大的3D程式引擎，重新描繪出這本傳奇古籍中所記載的神話世界。另外還添加了不同於歷代作品的「策略」元素，讓戰場上的戰術運用更加多元化！該如何快速的結束戰局，讓遊戲進行更加順暢，再再考驗著玩家的戰略能力。RPG的戰鬥，不再只是一昧點選單指令那麼簡單囉～想得知更多消息請密切注意鎖定[illegible]



‧[illegible]不容易[illegible]的場景[illegible]設定圖

星際大戰RTS版

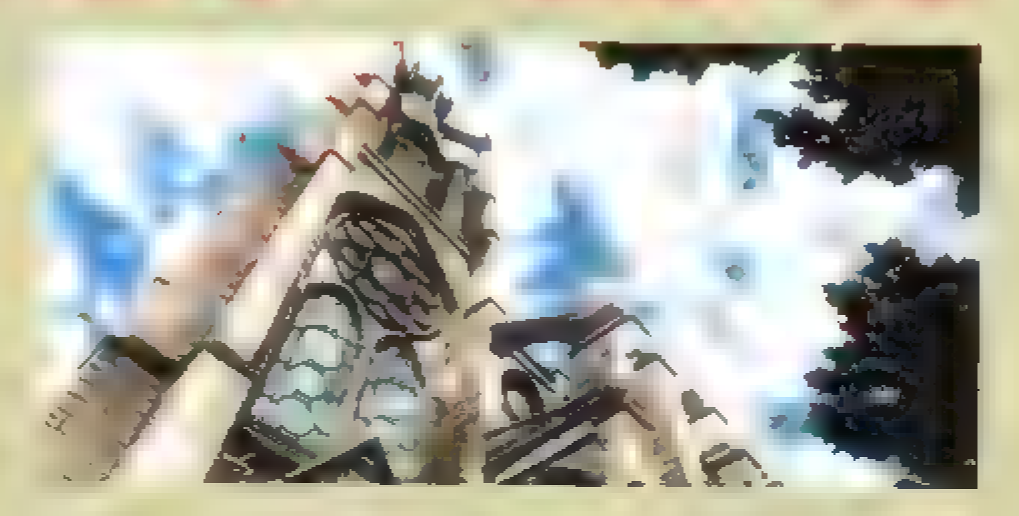
星際大戰：帝國戰火 即將到來

繼去年LucasArts總裁 Jim ward 以及今年初英國雜誌PC ZONE相繼透露將由Petroglpyn Games推出一款以「星際大戰」為背景題材的即時戰略遊戲－《星際大戰 帝國戰火》之後，官方終於在日前宣佈遊戲即將到來。《星際大戰 帝國戰火》的故事背景將設定在星際大戰電影第四部曲「Star Wars: Episode IV - A New Hope」的兩年前，玩家也可選擇要使用反抗軍同盟或是帝國任一陣營來進行遊戲，並可生產、管理、研發其太空以及地面的部隊和載具，而「星際大戰」中著名的英雄人物將成為遊戲關鍵的重要角色；除了單人戰役之外，也將會有帝國對反抗軍的兩人對戰模式以及最高可達八人連線的衝突戰模式。

極緻經典系列 再次探訪神祕大作

上古捲軸4：忘卻之地

近日，Bethesda Softworks宣佈了該公司目前正在開發的冒險遊戲《上古捲軸4 忘卻之地》的相關資訊。該作品是作為2002年推出的《上古捲軸3：魔捲雲風》的續篇，而且早在上一代推出之後就開始著手製作了，這一次公司的目標是製作出一部「次世代角色扮演遊戲」。全新的AI設定，



在遊戲中，玩家可以看到大量的NPC，就像現實生活一樣，這些人都會以每天的作息時間來生活，他們也會睡覺、做禮拜，及任何可能發生的事情，這全都根據他們當夏的環境所致。最真實的是，每一個NPC都會有自己的對話，而每一句話都會以真實的面部表情出現。對於該作品的發售日期，開發公司並沒有透露，但是遊戲平台可以肯定會推出PC版本，不過次世代主機的出現也是有可能的。

西伯利亞姐妹作

StillLif

揭開妓女連環謀殺之謎

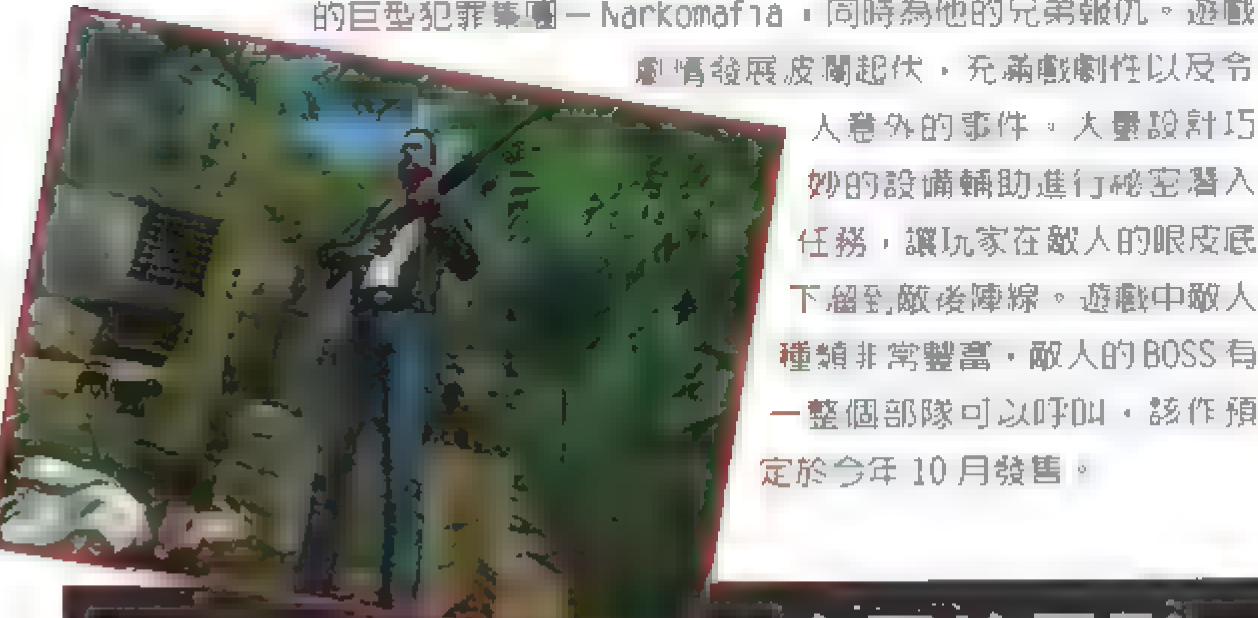
《StillLife》是由《西伯利亞》、《PostMortem》等知名冒險遊戲的製作人員所開發的一款最新冒險遊戲。在遊戲中玩家將會扮演女偵探維多利亞·麥克帕森，也就是《PostMortem》中偵探英雄加斯·麥克帕森的孫女。在本作中，玩家面臨的挑戰就是接連發生的多起手段兇殘的謀殺案。你將會控制維多利亞以第一人稱視點在不同的地方，以不同的視角進行遊戲。《StillLife》在畫面上很容易讓人聯想到《密靈古堡》和《沉默之丘》。由於採用靜態CG貼圖，遊戲中場景的細節非常豐富，本作中的NPC也都是有真人配音和字幕。本作將於今年4月發售，對應平台為PC和XBOX。

南美叢林戰

ElMatador

超極精細畫面曝光

《ElMatador》是一款第三人稱視點秘密行動遊戲，由CNEGA發行，PlasticReality製作。在遊戲中，玩家扮演一位DEA探員，目標是瓦解南美的巨型犯罪集團－Narkomafia，同時為他的兄弟報仇。遊戲劇情發展波瀾起伏，充滿戲劇性以及令人意外的事件。大量設計巧妙的設備輔助進行秘密潛入任務，讓玩家在敵人的眼皮底下留到敵後陣線。遊戲中敵人種類非常豐富，敵人的BOSS有一整個部隊可以呼叫，該作預定於今年10月發售。



科幻超能遊戲

F.E.A.R.

公佈最新畫面

F.E.A.R.是一款由Monolith Productions公司開發製作的第一人稱為視角的動作遊戲。故事背景是設定在不久的將來，遊戲將會融合了科幻及超能力等題材在內。「F.E.A.R.」是軍方精銳部隊中一個特別組織，政府斥資幾十億在該組織上，以用於解決平時無法解決的突發事件。在遊戲一開始，主角駕駛黑鷹直昇機前往美國某大城市。你已經得到情報，某不明物體正在一座摩天大樓中蓄意破壞，更糟的是，先前派出的三角洲特種部隊進入樓內之後就與外界失去聯繫。當你降落到摩天樓的樓頂時，立即遭到不明強火力壓制，當你進入樓內之後，就會發現大量不明超常生物體，戰鬥就此開始。該作預計於今年發售。

自己拍電影

模擬電影

官方最新進度報告

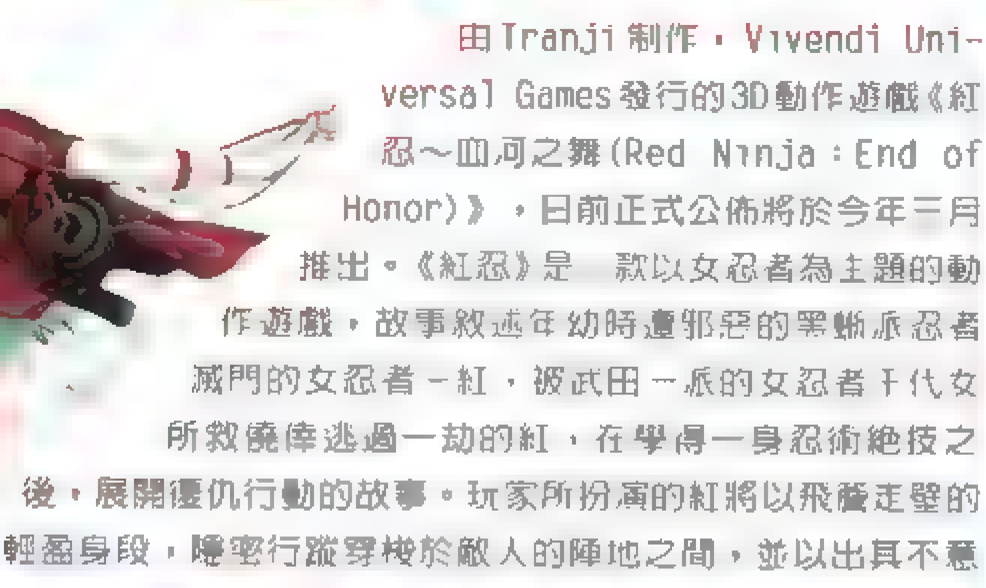
日前，LionheadStudios在其官方網站上發佈了電影拍攝模擬遊戲《模擬電影》的最新進度報告，《模擬電影》已經完成最大一部份了，美術部正在擴大場景內容。當你想要把自己的劇本拍成電影，你要做的不僅是挑選幾位演員，要拍一部好片你要做的事情很多，你可以研究新技術，例如：彩色片或音樂預設定技巧，你可以期待更多很好的劇本，研發過程中會冒出很多有意思的東西，程式設計者一直都在計畫將這些創意和系統應用到遊戲中。

找新聞 SEARCH NEWS

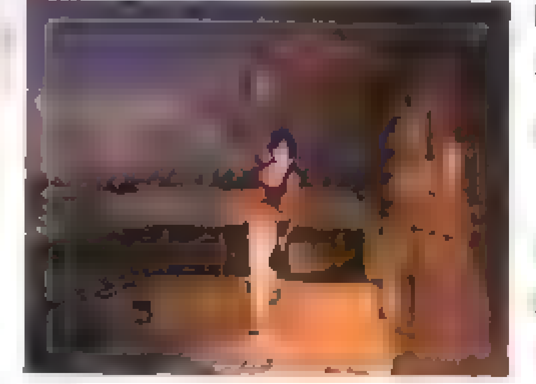
女忍復仇記

紅忍：血河之舞

三月潛入上市



由Tranji制作，Vivendi Universal Games發行的3D動作遊戲《紅忍～血河之舞(Red Ninja：End of Honor)》，日前正式公佈將於今年三月推出。《紅忍》是一款以女忍者為主題的動作遊戲，故事敘述在幼時遭邪惡的黑蜥派忍者滅門的女忍者－紅，被武田一派的女忍者千代女所救僥倖逃過一劫的紅，在學得一身忍術絕技之後，展開復仇行動的故事。玩家所扮演的紅將以飛簷走壁的輕盈身段，隱密行蹤穿梭於敵人的陣地之間，並以出其不意的手法，迅速結束敵人的性命。在遊戲中特別設計了「色誘」的手段，以女主角過人的美貌與傲人的身材，引誘色慾薰心的敵人到陰暗隱密之處，再迅速加以解決。[illegible]

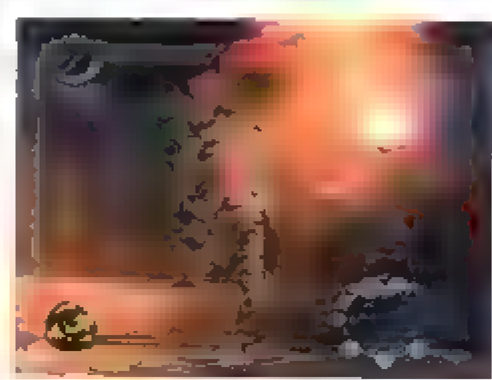


神鬼亂武俠

天星命運之劍

炫目新畫面

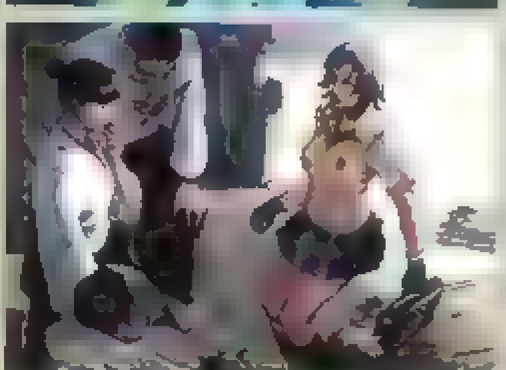
由Marvelous Interactive開發，預定[illegible]月發行，以中國武俠為題材的PS2動作冒險遊戲《天星命運之劍(Tensei Sword of Destiny)》，日前公佈了多張遊戲畫面與遊戲宣傳影片，供玩家欣賞。遊戲是以中國武俠題材為基礎，混合了道教的世界觀與設定所製作，遊戲的風格與先前由TAITO所推出的《武刃街》類似，都是以日本人的角度重新詮釋中國武俠的題材，並混合了神怪的要素，讓熟悉武俠題材的臺灣玩家能有不同於傳統武俠的另類體驗。[illegible]



鐵拳系列的集大成之作

鐵拳五超精美劇情原畫曝光

NAMCO日前公開了幾張《鐵拳5》精美劇情原畫。PS2版《鐵拳5》除了將會盡最大可能展示大型機台版的畫面水準外，也會加入很多新內容，如：從《鐵拳3》開始出現的動作過關版遊戲也會出現，本作的《鐵拳ADV》可以說是專業動作過關遊戲。玩家可以操作風間仁在廣大的場景中戰鬥，並且戰鬥過程中與場景的互動性非常高，風間仁還可以變身為惡魔仁。此外PS2版還加入了很多極具魅力的新角色。（遊戲平台：PS2，發售日：3月31日／售價：未定）



遊戲新幹線 新年活動時間表

仙境傳說 Online

活動之一：吉祥豐年祭
活動時間：2月3日～3月4日(為期一個月)
活動地點：RO 全伺服器
活動內容：打年獸掉吉祥糖果及鞭炮任務、過年小雞與蛋殼小雞會掉紅包哦！

活動之一：我的巧克力情人
活動時間：2月3日～2月18日
參加資格：RO 所有女性角色玩家和一般玩家
活動內容：為了慶祝2月14日情人節佳節，由女性玩家對男性玩家，送上刻上名字的巧克力，讓 RO 為您[illegible]！

活動之一：仙境風雲一統天下
活動時間：2月19日～3月19日(每週六 PM 21:00～23:00)
參加資格：RO 全伺服器之玩家
活動內容：本活動除了讓玩家除了體驗攻城樂趣外，也能贏得獎金，在新的一年裡為玩家帶來好兆頭！

※欲知遊戲活動詳情，請上官網查詢：http://www.gameflier.com [illegible]

新絕代雙驕 Online

活動之一 絕代新年活動
參加資格：等級十級以上玩家
活動時間：2月3日維修後～2月15日上午10點(為期13天)
活動內容：絕代英雄齊拜年、擊退年獸助財神、新春守歲發大財

活動之二 絕代情人節活動
參加資格：等級十五級以上玩家
活動時間：2月3日維修後～2月15日上午10點(為期13天)
活動內容：拳打負心薄情郎、尋找無價寶難得有情人

EI Online

活動名稱：歡樂迎接小過年
活動時間：2月4日維修後～2月7日維修前
備註：浴血年獸手震江湖

活動名稱：雞年新春賺紅包
活動時間：2月7日維修後～2月14日維修前

活動名稱：歡樂迎接小過年
活動時間：2月4日維修後～2月7日維修前
備註：倍經驗值 & 掉寶率

[illegible]

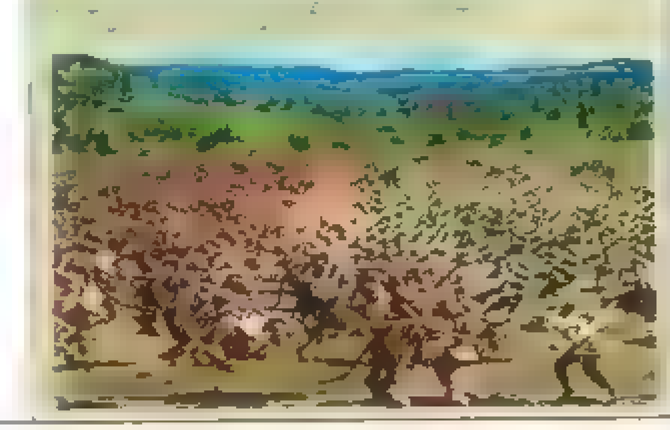
台灣、香港及澳門營運權確定
信長之野望 Online
預計 2005 春季上市

智冠科技、遊戲新幹線與日本光榮(KOEI)股份有限公司，於日前正式簽約，由智冠取得全 3D 超人氣大作《信長之野望 Online》台灣、香港及澳門地區的營運權。「光榮公司」的社長小松清志、副社長伊從勝特別來台現身記者會，表示希望將這款在日本人數已突破10萬人的大作，推廣到華人地區。《信長之野望 Online》於 2003 年 6 月在日本推出 PS2 版，2004 年 2月則推出PC版，本遊戲為所開發出來的第一款 MMORPG 遊戲，目前擁有 10 萬名會員，PC 版在 2004 年二月上市後，立刻衝上全國銷售排行第二名。光榮看準台灣線上遊戲90億的市場，與2004年達到160萬人的驚人數字，希望藉由智冠的通路管道及遊戲新幹線的營運經驗，將此遊戲推向台灣，並延伸向香港及澳門地區。

三國群英傳 Online 春節活動

活動名稱：祥獅獻瑞賀新春，三國伴你過新歲
活動時間：2月1日～2月25日
活動對象：不限等級全體玩家
活動內容：1.天天壓歲錢，紅包試手氣。
2.春聯吉祥話集字。

※詳細遊戲資料，敬請[illegible]



[illegible]

三國群英傳V

GAME INFO

製作研發	宇峻奧汀科技
代理發行	智冠科技
發行日期	[illegible]年春季
遊戲類型	策略模擬
遊戲售價	未定
語言版本	繁體中文
適用平台	[illegible]

SYSTEM REQUIREMENTS

CPU	[illegible]
記憶體	[illegible]MB
硬 碟	[illegible]
顯示卡	DirectX相容之顯示卡
光碟機	4倍速以上
音效卡	DirectX相容音效卡
網 址	[illegible]

久違的三國豪情

新的傳說即將甦醒

玩家熟悉的三國群英傳系列，即將推出最新一代續作「三國群英傳V」！系列深受歡迎的「千人戰大軍對殺」、「內政管理自動」、「武將技華麗爽快」等特色不僅全面升級強化，更加入了千變萬化的計策系統、獨特的水路戰線、豐富華麗的武器坐騎，等許多讓人躍躍欲試的全新樂趣。同時為了緩和遊戲中的肅殺之氣，「三國群英傳V」特別新增了大量的女性武將，總數直逼百名，無論豔光四射的絕代佳人貂蟬，柔媚動人的大喬、小喬，以及文武雙全的弓腰夫人孫尚香，再加上諸多原創女武將，前所未見的三國娘子軍，絕對能讓玩家眼睛為之一亮。

英雌盡出 爭霸天下

爭戰、肅殺、決戰、豪情！千軍萬馬的沙場上，充斥著這樣的氛圍。無論您是否著重在主要的情境，但若是長久處在這樣的情況，實在容易讓人感到疲憊。偶然出現的女性武將，總是能讓人賞心悅目。在《三國群英傳V》連綿爭戰的腥風血雨之中，女性武將更有著一股沙場巾幗之氣的獨特氣味。

精心設計的女性武將，非但有著令人目光一亮的特質，更有著風情萬種的外貌。或是溫柔嫵媚，或是活潑可愛，各有其迷人之處。遊戲中不僅精心繪製女武將的肖像，使女將們各自有著不同的相貌。在外型上亦設計有各自獨特的外型。既便戰場上全是女性武將，看來也是繁花爭艷，而不再是單調的重複造形。簡直可以說：肥環瘦燕，任君挑選。

相較於系列作，《三國群英傳V》的女性武將數量倍增，同時在肖像及外型上亦然。原創的女武將，可以說補足了史料略於記載女性所造成的缺憾。也由於女武將的數量增加，在造形上不僅令其各自有著獨特的風貌，更採納了較為大膽的設計，造形上跳脫拘泥於古代女性保守的刻板印象，針對角色的特質加以發揮。

無論是女猛將的剽悍勇猛、南蠻女將的豁達性格、中原女將的華麗裝扮或是少女武將的甜美可人，都將再再的讓您耳目一新。更重要的是，女性武將不僅為遊戲帶來了美麗的畫面，更有著堅強的實力。正面交鋒時，更能展現出絲毫不讓鬚眉的強大實力。即使女武將有著不亞於男性的實力，還是要提醒您不要為了特殊的目的，而全面使用女性武將。畢竟，除了最為風光的戰鬥之外，還有許多內政、管理上的小地方可以用得到。

外觀較為輕便、流線的女武將造型，身上的鎧甲以輕薄短小、裝飾華麗為設計的重點，呈現出女性特有的輕巧感覺。

女猛將

遊戲中為女性猛將角色設定的外形，不同於男性猛將的厚重鎧甲，女猛將在外觀上主要強調剽悍、敏捷的特質，卻同時兼具女性的纖細線條。

女蠻將

南蠻女將的造型參考了各國少數民族的服飾，最大的特徵在於頭冠上類似印地安人的大型羽毛飾物，強調南蠻女將迅捷如風的俐落身手。

自選女武將1

鎧甲厚重、防護周密的女武將造型，為了突顯女性的特質，身上的鎧甲採取了較男性角色更為大膽、華麗的設計，給人一種魄力十足的感覺。

三國群英傳V

特殊時期 巾幗爭霸

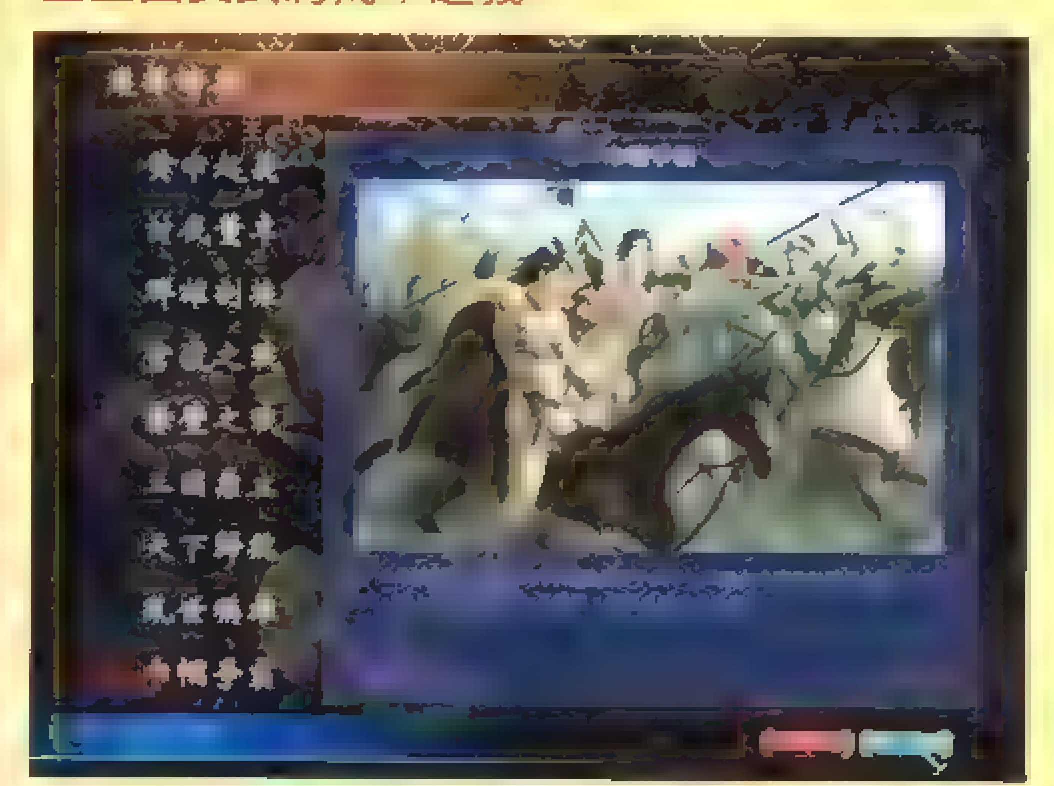
《三國群英傳V》中的特殊時期「巾幗爭霸」，必需在特定的條件達成之後才會開啟的，以女性為主導的特殊時期，所有的君主都是女性，是一個充滿胭脂粉味的神秘年代。在這個時期中，將可以有較大的機會取得所有的女性武將，更可以滿足以女性君主一統天下的願望。

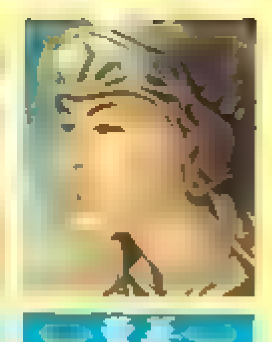
在這個特殊的時期之中，最為值的一提的，便是孫仁了。據載，孫仁為孫堅之女，孫權之妹，另有一說為孫尚香，有沉魚落雁之絕世美貌，性情剛烈，武藝更勝男子，可以說是集美貌、武藝於一身的奇女子。為聯姻下嫁劉備為妻，在劉備兵敗之際，誤信劉備戰死的傳聞，望西遙哭投江而亡。

在「巾幗爭霸」這個特殊的時期之中，讓我們跳脫史實的限制，透過孫仁的角度來看看另一種可能性。東吳孫家若讓這名集絕世美貌以及過人武藝於一身的奇女子成為君主，孫家在歷史上的成就、地位，可能就要全盤改寫了。這樣有趣的可能性，怎麼能不親自試試呢？

此外，還有曹魏三姐妹（曹憲、曹節、曹華）自成一格的強勢作風。劉備繼室吳氏與黃月英通力合作的超強組合，更可說是「群芳亂舞，爭奇鬥豔」，讓人目不暇給。若如此仍意不滿足，凡知名的三國女將，皆可以透過各種管道尋得。帶領魅力無窮的女武將們，以華麗的攻勢一口氣取得天下吧！

■三國女武將揭竿起義…





▲運用軍師技預先佈下拒馬陣地，使敵軍的近戰部隊無法突入我軍陣勢。

全新官職 養成系統

新一代的《三國群英傳V》，帶來官職系統的全新升級進化。武將在戰鬥中可以逐步累積功勳，再藉累積的功勳進行冊封官職，並藉由冊封官職習得各色各樣的武將技以及軍師技。

不論您要培養運籌帷幄、決勝千里之外的軍師，還是要鍛鍊勇冠三軍、一騎當千的猛將，都必需由您親自決定他們的成長路線。武將受封的官職，除了將帶來學習武將技及軍師技的學習機會之外，更有著各自的發展路線。官職之間，其一為階等高低的差別，其二者為樹狀成長的分歧，若不能善加抉擇，則不易讓武將往喜好的方向成長。全新的官職養成系統，不僅為《三國群英傳V》帶來前所未有的武將養成樂趣，如何為手下愛將挑選合適的官職，使之成長為您所想要的情況，更考驗著您的智慧。

組合技
逆轉乾坤
使敵軍動彈不得，在降下大量連番轟殺敵兵。

組合技
怒斬天地
巨大的赤紅劍氣飛射而出，敵軍戰勢立即瓦解。

COVER STORY

1000兵對1000兵的超大會戰

壯烈的千人衝殺，戰場魄力非同凡想。

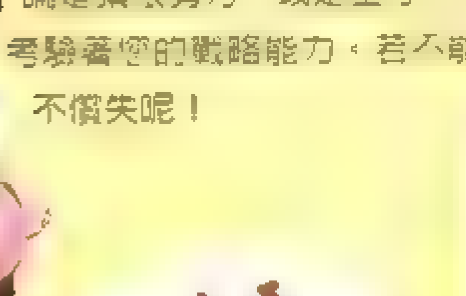
多少人？才算是真正表現了千軍萬馬的沙場氣魄？三國群英傳系列，自最初的百人對百人，提昇至前作《三國群英傳Ⅳ》的千人對戰「500人對500人」，在戰爭人數上，已然成為遊戲史上少見的龐大規模。如今，在《三國群英傳Ｖ》中，更將可以控制的編制加倍提昇，使一方的軍容可以達到1000人之多。達到兩軍對戰之時最大兩千士兵的壯大場面，達成系列史上最為龐大的戰爭規模。

別擔心，對戰人數的提昇僅只系統強化之後的其中一個改變而已。《三國群英傳Ｖ》的千人會戰提昇，可不只有參戰人數而已。部隊的陣容變得龐大，想要控制得好，就需要更加方便的控制介面。因應戰場情況的變化，在千人戰場的控制介面上，也作了全新的調整。除了能夠讓您自由的控制全體兵員將士之外，更可以單獨的控制任何一個武將或是一隊。在操控上更加靈活的千人戰介面，不僅使得部隊戰力的運用更為靈活，各個部隊帶領不同兵種的聯合作戰更可以在您的控制下合作無間。此次《三國群英傳Ｖ》的千人戰場，將不僅帶來前所未有的大型戰場，帶您感受兩軍衝殺的戰爭快感，更將帶給您在調兵遣將時前所未有的暢快感動。

忠於史料 完整重現的三國地理

「一夫當關，萬夫莫敵」，所謂的便是地理位置的良劣之差。若能有效善用這天然地理上的落差，想要以寡敵眾絕非難事。《三國群英傳Ｖ》在世界地圖上忠於史料，重現三國時代各個州、郡、城、寨之間，相生相克的詭譎情勢，山脈、河流、海洋等天然障礙。使遊戲進行的過程中可以真實的感受到，各個城池、關卡、港口所擁有的獨特戰略地位，以及在歷史上擁有重要地位的原因。

所有城池、關卡、港口存在的原因，除了其獨特的戰略地位，相互之間更有著並存或延續的關係。更甚者，相互之間存在的是彼此制衡的關係，不論是擴張勢力，或是堅守一方，如何派兵遣將，如何分配守備兵力，都再再的考驗著您的戰略能力。若不能看準時機，利用最好的位置伺機出擊，可是會得不償失呢！



小喬

江東喬公次女，與姊姊大喬並稱「江東二喬」，為貌若天仙之絕世美女，後嫁與東吳大都督周瑜為妻，郎才女貌之美事，於江東傳頌一時。

三國名女將

孫堅之女 孫娟	匈奴女將 月牙兒
袁紹之女 袁杏	南蠻女將 孔雀
曹操之女 曹羨	日出武將 櫛名田姬
曹丕之妻 甄宓	孫策之妻 大喬
劉備之女 劉瑩	周瑜之妻 小喬
諸葛亮之女 諸葛芸	絕代佳人 貂蟬
嚴白虎之女 嚴如意	臥龍夫人 黃月英

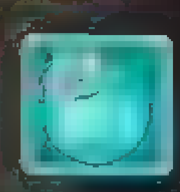
父女關係表

丁原	丁楓
士燮	士碧
公孫瓚	公孫婷
太史慈	太史昭容
文醜	文嫣
王雙	王筠
司馬懿	司馬鈴、司馬瑋
甘寧	甘若男
呂布	呂雯
張遼	張馨
周瑜	周玉
夏侯淵	夏侯嫣
孫堅	孫娟
孫策	孫霓裳
馬超	馬琳
張角	張寧
張飛	張鶯鶯、張燕燕
趙雲	趙嵐
劉備	劉瑩
諸葛亮	諸葛芸

夫妻關係表

曹操	丁瑤
孫策	大喬
周瑜	小喬
甘寧	天香
司馬昭	王元姬
劉備	甘倩、糜貞
司馬師	羊徽瑜
馬超	芙蓉
曹文叔	夏侯令女
張飛	夏侯涓
孟獲	祝融夫人

豪傑齊心秉忠義、金戈鐵馬戰千軍
三國
一千兵 VS 一千兵
緬懷古風悠然神往
親身體驗三國古戰場！
武將齊心發動強力組合技
耐玩度百分之百！



研發製作
宇峻奧汀科技股份有限公司
軟體世界

成功打入韓國、日本，國際市場好評不斷，全球累計暢銷百萬套的口碑保證
三國群英傳V 究極的戰爭快感即將狂襲而來！
群英傳V
違的三國豪情、新的傳說即將展開！
暢銷百萬套的重量級三國戰略遊戲、華麗多變的人物造型、氣勢萬千的武將絕技、巧妙絕倫的計策謀略，經典名作如今再度甦醒，全新的升級進化，全新的戰爭體驗，2005年春季即將猛烈登場！敬請密切期待！

SPECIAL FEATURE

信長の野望 Online

預定上市 2005年 春季

還記得前不久在日本推出的《信長之野望Online》嗎？經過了長時間的等待，終於台灣玩家們也能在今年2005年享受到《信長之野望Online》所帶來的遊戲魔力了，由遊戲新幹線與日本KOEI光榮公司簽約之下，《信長之野望Online》將要在台轟動上市，確定將會再次掀起線上遊戲的一股熱潮！

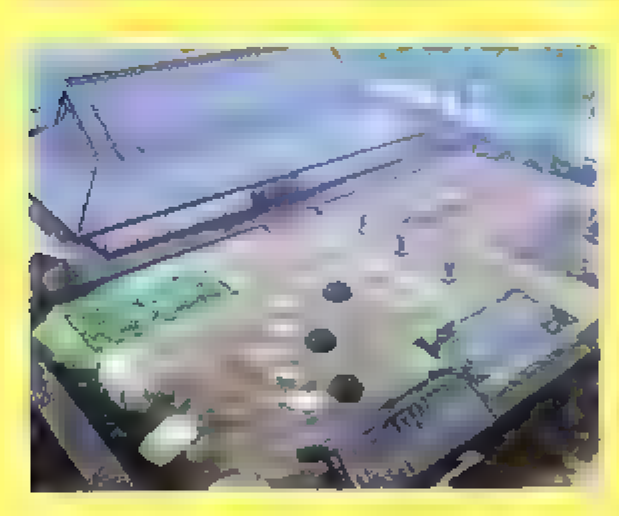
日方官網為http://www.gamecity.ne.jp/nobunpress/
http://www.gamecity.ne.jp/products/products/ee/new/nob_online/
http://www.gamecity.ne.jp/nol/info/important.htm#20041201
中文官網為http://nobol.gamecity.com/index.asp

信長之天下布武野望

《信長之野望Online》是一套以虛擬日本戰國時代為舞台的線上遊戲，遊戲角色以武士、僧侶、忍者、藥師、神職、陰陽師以及鍛冶師、鑄造師[illegible]為主，猶如電視連續劇一般，遊戲賦予各個玩家在其中扮演戰國時代的特定角色並體驗其中生活。

拓展勢力

網路上的戰國世界，同時擁有成千上萬的玩家持續進行，並根據每個人的行動，讓遊戲世界時時刻刻變化不已。玩家的行動將影響所屬勢力的軍事、外交和[illegible]，玩家和玩家之間也將互相影響。Koei最初設定信長的[illegible]，更是以大規模角色扮演為類型的網路遊戲。



遊戲中信長的世界，是以"[illegible]"及"[illegible]"周邊的數個國家所構成，並以[illegible]君主為首，在各區城鎮的據點支配諸侯、[illegible]、村民、[illegible]等勢力，當玩家創造出屬於自己分身的遊戲角色時，將會以所屬勢力的根據地作為遊戲的出發地點，在虛擬實境裡打怪並完成各項任務。

目前，遊戲目標是希望由全部的玩家一起發展所屬勢力、進行合戰與領土的爭奪。當玩家逐漸習慣遊戲模式後，可投身主家、參加大大小小的華麗戰鬥並獲得功勳和名聲。如果想要獲得更多的金錢，則可選擇進行各種合戰與買賣。當玩家掌握角色技能後，更可發起各式各樣的活動，[illegible]將有助於遊戲人物的成長。

在伙伴和競爭者中生存，《信長之野望Online》讓玩家體驗到虛擬世界裡的真實生存感，並在團體鍛練中享受遊戲角色的成長，玩味發現新事物的喜悅。

終將「合戰」

遊戲進行中，所有玩家都將屬於各自的固定勢力。同勢力的玩家們，皆為[illegible]「勢力」[illegible]，讓遊戲[illegible]。所謂的「勢力」，在遊戲中其地位等同於中型規模的社群，從社群中發展[illegible]，讓玩家間產生更多有趣的交流與互動。此外，由志同道合的玩家所組成的隊伍在遊戲中稱為「[illegible]」，[illegible]成後，將依據隊員間技能的相合之處組成不同的[illegible]，[illegible]技能也將分享於同隊伍的成員中。

遊戲中各勢力的外交狀況，將依彼此間的「友好度」而有所變化。當「友好度」下降時，彼此將成為敵對狀態，接著便會引發「合戰」。合戰以現實生活中的一個禮拜持續進行，勝利者將可擴大並奪取對方的[illegible]，甚至殲滅敵人迫使其滅亡。至於合戰場上，幾乎全部都是「對人戰」可能發生的區域，除了馳騁沙場的[illegible]之外，面對面的[illegible]對戰也是玩家最期待的特點之一！

信長系列回顧

・信長之野望

GBA改版發售日期2001.03.28

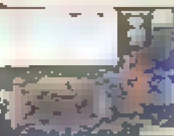
[illegible]長之野望[illegible]，KOEI的首發之作，剛開始的遊戲是英文介面的版本，[illegible]，[illegible]色英文選單。雖然此代畫面相當不佳，[illegible]時那個年代的版本來說[illegible]。信長系列的特[illegible]也大概是在這一代定型下來，[illegible]等，主人公的數值是隨機亂數決定，[illegible]為了讓主人公數值[illegible]，[illegible]按鈕，遊戲戰鬥系統採用[illegible]的戰鬥系統。

・信長之野望二：全國版

[illegible]發售日期：[illegible]

[illegible]改版發售日期：[illegible]

[illegible]



・信長之野望三：武將風雲錄

[illegible]發售日期：[illegible]

[illegible]改版發售日期：[illegible]

[illegible]

信長Online七大職業介紹

在《信長之野望Online》中，共有七種不同屬性、類型的職業可供玩家們選擇，玩家們可依自己喜愛的角色或是自己適合的屬性類型來選擇角色進入信長Online的世界當中。

侍（武士）

屬於戰鬥型的職業

5	5	3	3	2

對於侍而言，遊戲在一開始便清楚點明腕力值是相當重要的。因為在徒黨之中，侍是保護同隊夥伴最重要的防衛角色，因此也很講究耐久度，而侍的工作不單只是揮舞武器保護同伴，也必須學習「奇襲」、「發揮士氣」等身為一位將軍所需精通的「軍學」，而除了這些技能外，知力值與魅力值也是不容忽視的初期能力。

在遊戲當中，遊戲人物往後的能力，將隨著玩家對於「武藝」與「軍學」的重視程度差異而有所改變，但是儘管如此，「侍」在徒黨中身為支柱的角色仍是不變。

侍之心得	生產、戰鬥習得
野外活動	生產、戰鬥習得
軍學	戰鬥習得，有上位階級
武藝書	戰鬥習得，有上位階級
[illegible]術指南書	戰鬥習得，有上位階級
[illegible]術指南書	戰鬥習得，有上位階級
[illegible]術指南書	戰鬥習得，有上位階級
[illegible]術指南書	戰鬥習得
弓術指南書	戰鬥習得，有上位階級
[illegible]術指南書	戰鬥習得，有上位階級
[illegible]之[illegible]	生產習得

僧（僧侶）

「僧」的法力主要以「回復術」為主，而「武器攻擊」、「法術攻擊」及「生產」也是僧的拿手強項，換言之「僧」可說是萬能型的職業。不過徒黨在戰鬥當中，最需要的仍是「回復術」的法力。

由於「僧」屬於萬能職業，因此他的每項能力值都是很重要。但也正因為每項能力值幾乎都必須維持在均衡的狀態，因此僧可能較無法修練出具有顯著特徵的單一特殊技能。再者「回復術」是僧最擅長的技能，因此必須優先考慮提高影響回復術的知力值，而「武器攻擊」也是僧的另一項拿手好戲，因此腕力值也必須十分注重。

在初期狀態下，僧的器用值並不高，然而器用值是影響武器攻擊的命中率、迴避率及生產的能力，因此玩家天天可能要針對如何提高器用值傷腦筋。不過基本上仍是有方法讓僧的能力值平均增高，請玩家在遊戲中把它找出來吧！總而言之，還是建議玩家在遊戲前，明確地決定好僧的修練方向，以期能讓僧進行更傾向的成長。另外，因為徒黨在戰鬥時相當需要僧的「回復術」，因此僧是個容易讓其他玩家想邀約組隊的對象，可說是很有人氣的角色！

4	4	2	4	4

[illegible]	生產、戰鬥習得
野外活動	生產、戰鬥習得
[illegible]之道	戰鬥習得，有上位階級
[illegible]法	戰鬥習得，有上位階級
[illegible]	戰鬥習得，有上位階級
[illegible]法	戰鬥習得，有上位階級
[illegible]術指南書	戰鬥習得，有上位階級
[illegible]術指南書	戰鬥習得，有上位階級
[illegible]術指南書	戰鬥習得，有上位階級
[illegible]	生產習得，有上位階級

・信長之野望四：戰國群雄傳

PS改版發售日期2000-08-03

遊戲改版之後，還是依舊保持著[illegible]的概念，角色部下[illegible]，[illegible]也是以國為主體。

・信長之野望五：霸王傳

PS改版發售日期2001 12 06

此代開始有了城的概念，城積變的很多，[illegible]設定也造成了部下武將叛逆事件層出不窮，[illegible]。此設定延後至後面幾代，只要是一門眾的武將，部下之屬[illegible]不會背叛。此代的另一項創新是加入了天皇會委任其土，玩家們可以透過貢獻朝廷來取得官位，這樣設定更趨近更真實的了當時的日本戰國社會情況，此設定也延續到後面幾代。

・信長之野望六：天翔記

P 發售日期1996 02 10

[illegible]化前代城鎮概念，多出了一堆城池，不只如此，大名人數也變多，較前代最大的差異在於戰爭方面，[illegible]城池一起出兵，在30日令內攻打[illegible]範圍內的任何一座敵人的城池，而同[illegible]上的其他兩三名武將會決定[illegible]或是[illegible]的敵人，而決定戰爭勝負。此代當中人物的設定也變較多，除了戰鬥、政治、智謀等屬性外，另外多出了政才、戰才、智才等，可以藉由執行命令或是內政指令來[illegible]，[illegible]武將數值的[illegible]隱藏屬性。

・信長之野望七：將星錄

PC發售日期1998 01-15

[illegible]前代三才的設定，武將屬性合理化，但是取消了用賞賜提升[illegible]的方式，[illegible]官位與[illegible]來提升武將[illegible]

[illegible]

神職角色中男性稱為「神主」、女性稱為「巫女」，他們是屬於支援性質的職業。

神職最重要的能力值是知力與魅力，知力值的高低直接影響法術施展的效果，同時，施法時所必需的「氣合度」也和知力值有著一定的關聯，而魅力值則是具有輔助性的效果，並與降低敵人法力之「戰鬥輔助術」的成功率有關係。由於神職是屬於輔助系的職業，因此魅力值對他們來說特別重要，當魅力值提高時，體力與氣合度的回復速度也將隨之增快，與NPC交易時，所購買的物品會比較便宜，所賣出的價錢則也會相對提高，可說是遊戲對於神職角色的特別待遇。

反觀另一方面，由於耐久度不高，因此常需要神職的體力變弱，這是玩家在未來需要注意的地方。而過低的腕力值與耐久度，也將使得神職的打鬥技能無法強力施展。在生產方面，器用值則扮演了重要角色，在進行生產時，請玩家務必注意自己器用值的高低。最後補充一點，由於神職的攻擊技能中，最擅長的便是弓的使用，而為了讓弓的使用能力更加純熟，因此必須培養鍛鍊平時較不重視的腕力值。

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
2	2	4	5	6

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

[illegible]

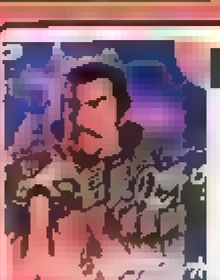
陰陽師在遊戲中屬於法師系的職業，雖然陰陽師擁有能大規模破壞敵方的強力法術，但也正因如此，施法時需要消耗頗高的氣合度，所以耐久度容易變低。

由於陰陽師所施展之法術的攻擊力，取決於知力值的高低，知力值只要一增高，氣合度的最大值也將隨之增加，因此無論如何，陰陽師都必須以知力值為最優先考慮的部份。而氣合度的回復量與「戰鬥輔助術」的成功率，則和魅力值的高低有著重要的關連。

此外，耐久度也必須維持在一定的數值，因為耐久度若是過低，將會使陰陽師的能力減弱。而器用值的高低，只會影響到生產與應變的技能，因此重要性次於次位。至於腕力值，在比照其他能力值後，也就顯得不是那麼重要了。由於陰陽師在施法攻擊前需要大量的時間準備，在準備期間無法施展法力，容易受到攻擊，因此單槍匹馬對於陰陽師來講是很困難的，所以陰陽師必須要有輔助系的同伴幫助，才可以施展強大的法力。不過由於法書很容易強大的法術以施展有利的攻擊，因此陰陽師是很容易找到結隊夥伴的。

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
2	2	4	[illegible]	4

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]



・信長之野望七：將星錄中文威力加強版

發售日期1999 [illegible] 25

[illegible]

・信長之野望八：烈風傳中文版

PC發售日期1999 [illegible] 15

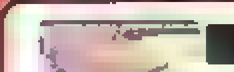
PS改版發售日期2001 [illegible] 26

[illegible]

・信長之野望Internet

PC發售日期1999 [illegible] 15

[illegible]



・信長之野望八：烈風傳中文威力加強版

PC發售日期[illegible]

[illegible]

超首選

忍者

忍者在遊戲中扮演著有點特殊的角色，屬於重視快速的戰鬥型職業。若以RPG中的角色比喻，有點像能使用特殊技能的「盜賊」。遊戲開始時的「野外活動特別目錄」畫面將有介紹說明，請玩家注意。

體力值	耐久度	器用值	腕力值	魅力值
4	4	5	3	2

忍者在遊戲中是最重視器用值的高低，忍者的技能修練，多半是為了準確地命中目標，並努力提高迴避率以有效躲避敵人的攻擊，因此主宰這些技能的器用值便顯得十分重要。但腕力值也必須同時配合，否則將無法施展出玩家所期待的華麗技巧。而知力值也是關鍵，若是數值過低，所施展的忍術將展現不出有力的效果。

此外，當耐久度不高時，忍者被攻擊後便容易變得很虛弱，而最後一個魅力值，與體力、氣合的回復量也有著一定的關係。換句話說，忍者是個與每種能力值都緊緊相扣的職業，因此未來能力值的如何分配，將影響這種萬能型職業的性格變化，能以明確方針所養育而成的忍者，才容易有好的表現。

然而，在攻擊方面，忍者在初期的武器攻擊比侍就，法術攻擊則也劣於陰陽師。但是忍者的角色其實不單只是強力的攻擊，也主要是扮演讓敵人裹足不前，並進一步破壞對方結界的要角，同時也是幫助隊伍成員增加戰鬥優勢的支柱。

忍之心得	生產、戰鬥通用
野外活動	生產、戰鬥通用
忍法帳	戰鬥專用，有上位[illegible]級
忍術	戰鬥專用，有上位[illegible]級
諜報術	戰鬥專用，有上位[illegible]級
暗殺術	戰鬥專用，有上位[illegible]級
劍術指南書	戰鬥專用，有上位[illegible]級
[illegible]指南書	戰鬥專用
忍之匠	生產專用，有上位[illegible]級
[illegible]	生產專用，有上位[illegible]級

鍛冶師

鍛冶師在遊戲中是屬於生產武器與防具的職業。但是他主要的技能不單只是生產，鍛冶師也擅長運用著各種武器，活躍於戰場上戰鬥，並扮演著擁有高度防禦力與保衛隊伍夥伴的後盾角色。

體力值	耐久度	器用值	知力值	魅力值
4	4	5	2	3

鍛冶師雖然也能參與戰鬥，但是生產還是鍛冶師最重要的技能。為了能準確地生產出高品質的道具與裝備，善於生產的鍛冶師最重視的便是器用值，其次重視的則是魅力值，只要魅力值提升，鍛冶師所製作的道具便能以較高的價格賣給NPC。同時，製作道具所需要的材料，也可以較低的價錢向NPC購入，而在跟外買賣道具時，若是魅力值較高，也比較容易以低價購入物品。不過魅力值對於鍛冶師的戰鬥能力則完全沒有影響，與戰鬥有關的能力值是耐久度。

鍛冶師多半扮演著守護隊伍成員的角色，因此也必須重視耐久力。此外，腕力值若是提升，鍛冶師的活動能力將變得更為活躍，在從事採集材料的生產活動時，也能打取更大量的材料。相較於以上所述的能力值，知力值對於鍛冶師而言，重要性便降低許多，但是當知力值還過高的時候，需要技能的格數將容易增加，因此知力值仍必須維持在一定的狀態。

鍛冶之心得	生產、戰鬥通用
野外活動	生產、戰鬥通用
[illegible]之心得書	戰鬥專用
[illegible]術指南書	戰鬥專用，有上位[illegible]級
[illegible]術指南書	戰鬥專用，有上位[illegible]級
[illegible]術指南書	戰鬥專用，有上位[illegible]級
[illegible]指南書	戰鬥專用
[illegible]術指南書	戰鬥專用，有上位[illegible]級
[illegible]之書	生產專用
武具之書	生產專用
[illegible]之書	生產專用
[illegible]之書	生產專用，有上位[illegible]級
[illegible]之書	生產專用，有上位[illegible]級
[illegible]之書	生產專用，有上位[illegible]級
[illegible]之書	生產專用，有上位[illegible]級
[illegible]之書	生產專用，有上位[illegible]級
[illegible]之書	生產專用，有上位[illegible]級

‧信長之野望九：嵐世紀中文版

PC發售日期2001 07 20

XBOX改版發售日期2002 02-22

PS改版發售日期2002 04 04

突破以往出合戰鬥方式，改以根據自治變化的戰況，在以國為單位的廣大地圖中，玩家有被捲入合戰中之敵對勢力決一死戰。從「信長誕生」（1534 年）到「本能寺之變」（1582 年）等，共計收錄了四個內容精彩多變之劇本，登場武將人數更是創下全系列遊戲中規模最大的一次，總計超過1300人以上。遊戲中附有可以依照自己的喜好追加新武將的武將編輯功能，自創武將的資料也可以在網際網路上交換，能夠與其他玩家們交流，擴展無限的遊戲樂趣。該系列第9代的「嵐世紀」中，將過去全國統一的國合制變更為郡時制，在以一國為單位的廣大地圖上，多個存在勢力將登場。因為如此，戰爭中將不只是兩個大名之間的爭鬥，也有可能是數個大名之間的戰爭。

‧信長之野望九：嵐世紀中文威力加強版

PS2發售日期2002 10 03

新增劇本，還有我們可以自由地改變獨家城市、金錢、計略數值等等。

‧信長之野望十：蒼天錄中文版

PC發售日期2002 09 30

PS2改版發售日期2003 01-30

本系列首度可以扮演大名屬下的武將，大名家的家臣也能成為一個勢力，透過內部分裂、叛離反亂、互結外通、爭權奪位等等，刻劃出戰國亂世的權力鬥爭，處處充滿著「以下剋上」的特色。劇本共有3篇，由「信長誕生」（1534年）至「本能寺之變」（1582年）止，重現當時動盪的時代。登場武將再創歷代之最，多達約1500人，城數有150、諸勢力的據點100，家寶的數量更比前代增加約400件。

藥師

藥師在遊戲中屬於製造各種藥品的職業，同時也是負責支援其隊成員在戰鬥中回復能力的角色。相對於其他具有回復術、屬於「萬能型職業」的僧，藥師的角色則偏向於「專職回復術、生產型」的職業。

腕力值	耐久度	器用值	知力值	魅力值
3	3	4	5	3

由於藥師扮演著回復系的角色，因此藥師最重視的便是能影響回復術的知力值，但由於藥師的職業同時也屬於生產型，所以對生產最有影響力的器用值也相當重要。總而言之，知力值與器用值是影響藥師職業最主要的兩項能力值。

然而由於藥師缺乏攻擊力，因此當耐久度不足時，戰鬥的時候將非常辛苦，不過戰鬥時，藥師多半擁有弱化敵人力量的法術，而這些法術的成功率則和魅力值有著一定的關係，所以魅力值在此時也扮演著一定程度的重要角色。此外，雖然使用槍、棒時所需要的腕力值能增強攻擊能力，但是由於其他技能對於藥師而言更加重要，因此相對地，腕力值的重要性也隨之降低

藥師之心得	生產、戰鬥系
[illegible]	生產、戰鬥系
醫術	戰鬥系，有[illegible]段
回復術	戰鬥系，有一[illegible]段
[illegible]	戰鬥系，有一[illegible]段
[illegible]	戰鬥系，有一[illegible]段
[illegible]	戰鬥系
調合	生產系
[illegible]	生產系
[illegible]	生產系，有[illegible]段

信長Online的世界觀

目前在《信長之野望Online》中開放的地區共有十三處，當然這些地區皆有其各地方的風俗民情以及不同於其他地區的任務或者是大名軍團的盤據。往後將會隨著資料片開放越來越多的地區，玩家們的腳步也將遍及整個日本版圖。

此外，在固定的東西軍對抗賽中，也將會這些地區的分界線發生激烈的大規模戰爭，相信屆時也將吸引眾多的玩家共襄盛舉喔。東軍計有上杉家、武田家、北條家、今川家、德川家、本願寺、朝倉家，盤據地點：越前、加賀、越中、越後、上野、信濃、甲斐、武藏、相模、駿河、遠江、三河。而西家計有織田家、齋藤家、淺井家、足利家、伊賀衆、三好家、雜賀衆，盤據地點：美濃、尾張、近江、山城、攝津和泉、伊勢、大和、紀伊、伊賀。

當然除了合戰之外，光榮公司也會隨機不定時的舉辦各類賞櫻花季或是煙火比賽，來增加玩家們的遊戲興趣以及提升遊戲內溫熱鬧程度。而在伺服器方面，命名方式也利用先前信長之野望單機版各代的名稱來幫伺服器命名，所以玩家們在選擇伺服器的時候，就好像在回顧整個信長之野望遊戲的歷史回顧唷，例如：霸王傳、群雄傳、風雲錄、天翔記 等等。

・信長之野望十：蒼天錄中文威力加強版

PS2改版發售日期2003 12 18

新增劇本，遊戲內容的修正，同樣也延續著遊戲大器霸道。

・信長之野望十一：天下創世中文版

信長の野望 天下創世

發售日期2003 09 26

本次遊戲將合戰與內政以全3D之表現，也是這代是「信長之野望」系列在PC平台上首次嘗試3D化的劃時代大作。基本上跟第九、十代的「將星錄」與「烈風傳」相結合內政與戰略之處，但本作在攻佔、包城戰時，不僅是在全國地圖上執行而已，甚至在玩家自己的領地城下，跟上於原野上也可以看到自己興築建造城鎮

・信長之野望十一：天下創世中文威力加強

發售日期2004 12 03

在「信長之野望」系列中首度的「領地編輯」功能，可自由調整城堡、城下町，這次更新追加「內政」指令，玩家可藉此建設出更加華麗多樣的內容。同樣也是首度的「合戰編輯」功能，可讓玩家自由設定戰場上戰武將、部隊配置，藉此再現史實或假想戰爭，從各種角度體會戰國合戰的樂趣，這次是增加可體會知名大名們合戰經歷的「合戰體驗模式」，能玩家更深愛於遊戲戰國世家。本加強版追加一條劇本主線，包括史實2條、假想1條，同時歷史事件也新增約50件、武將100人，並增加「入門」與「超級」難易度選擇。遊戲也內還可自由設定武將、家寶、命令等資料的各種編輯功能，並以玩家們的心聲為準，重新調整遊戲平衡度，讓玩家有不同的體會

日本光榮 小松社長 專訪

記者：龍大叔

KOEI小松社長個人簡介

學歷	1980 昭和55年3月 早稲田大學法學部畢業
生日	西元1955年 昭和30年9月21日

經歷

1985 平成元年10月 進入日本光榮KOEI任職

1996 平成8年6月 日本光榮KOEI董事

2001 平成13年6月 日本光榮KOEI社長 現任

現任

台灣光榮綜合資訊股份有限公司副董事長

KOEI CORPORATION President & COO

KOEI Limited (UK) 董事

KOEI KOREA CORPORATION (韓國 漢城) 共同代表理事

日本社團法人電腦軟體著作權協會理事

日本社團法人電腦娛樂協會常任理事

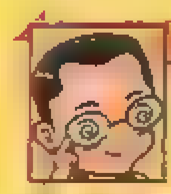
目前日本著名的遊戲公司－光榮(KOEI)與台灣的智冠科技及遊戲新幹線簽下合約，將該公司的網路遊戲大作《信長之野望online》的台灣及港澳地區交由智冠科技代理，由遊戲新幹線營運。為此簽約一事，光榮的社長小松清志及副社長伊從勝特地來台現身在簽約記者會上。難得有此面對面的機會，記者特地把握良好機會，為各位讀者採訪光榮的社長，讓各位能夠更瞭解這次日台合作的契機及一些不為人知的機密消息。

記者(以下簡稱記) 請談談貴公司當初推出《信長之野望 ONLINE》的契機，為何選擇將《信長之野望》系列做為貴公司的第一款線上遊戲？

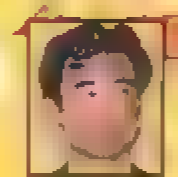
小松社長(以下簡稱小松) 因為在敝公司的十種遊戲系列之中，《信長之野望》可說是最暢銷之系列，並擁有電腦遊戲中最高銷量的記錄，所以我們選擇該系列做為移植線上遊戲的第一款，也證明我們的對於線上遊戲這個領域的重視。

記 如此說來，貴公司往後對於線上遊戲及單機版市場這兩個領域，未來所經營的比重會是如何？

小松 往後我們會慢慢調整，之後的規劃為線上遊戲方面佔30%，單機遊戲方面仍佔70%，因為我們仍是以較慎重的態度來看待線上遊戲市場，希望能穩紮穩打地發展。



記 是否可以談談《信長之野望 ONLINE》目前在日本的經營狀況？



小松 《信長之野望online》首先在2003年6月推出PS2版，接著在2004年2月推出PC版，是我們所開發出來的第一款MMORPG，目前已擁有10萬名會員，而PC版在2004年二月上市後一起，立刻衝上全國銷售排行第二名。我們覺得這款遊戲能成功的原因，除了《信長之野望》本身的知名度，還有我們能容納玩家時時反映的意見，讓《信長之野望online》成為日本第一款能有登降的線上遊戲。

▲

記 《信長之野望 ONLINE》與《信長之野望》系列，會有著怎樣的關聯？是系統上的延用，還是另一款全新的遊戲架構作方向？

小松 《信長之野望 ONLINE》與《信長之野望》系列是完全不一樣的遊戲形式，我們採用了全3D製作，人物的表情與動作不僅相當精細，而且充滿日本傳統風味。因為我們認為，遊戲中的每個人都代表一個真實的玩家，所以特別在個人特質上下了很多功夫。其實線上遊戲與一般單機遊戲最大的不同，就是玩家在遊戲中將是跟真人交流，使得遊戲發展充滿了各項未知數。

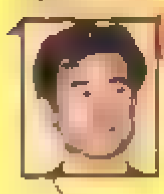
智冠科技總經理王俊博上場致辭

《信長之野望 ONLINE》是貴公司跨入線上遊戲的第一款作品，那麼在開發時是否有那一個環節是比較難突破？

其實一切都很OK，因為製作的進度比預料中還順利，如果要說的話，應該算是在合戰方面吧！這點是融合了三種不同類型的開發經驗來完成的。

由記者會展示內容來看，《信長之野望ONLINE》的規模相當龐大，請問在開發中大概動用了多少人力物力及時間？

從開發到上市，大概花了兩年的時間，我們總共投下了10億日元的製作經費，動用到800人/月來完成。



請問《信長之野望 ONLINE》將來預定的開放進度為何？

目前一本遊戲是飛龍之章，至於在台灣方面，因為考慮到追加更多內容，會影響玩家的觀感及權益，所以我們會視玩家人數，再來決定在台灣開放的程度。

請問對於線上遊戲常見的外掛問題，貴公司將會如何防堵？

就目前來說，我們可以完全防止外掛的問題，倘若往後發現有疑似外掛的情況，就會立刻去解決

是否已經規劃好台灣方面的測試時間及版本內容？

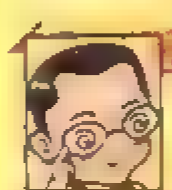
我們將會在今年春天發表，是相以飛龍之章內容的測試版，在測試期間會依台灣市場的動向及反應來修正其內容，以符合市場需求。

貴公司往常皆會配合遊戲製作各種週邊商品，這次是否會將《信長之野望 ONLINE》的週邊商品引進台灣？

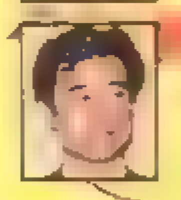
會考慮在台灣市場來發行，不過我們會先衡量台灣玩家的需求及可接受的程度來評估，再來下判斷

聽說貴公司將製作另一款線上遊戲大作《大航海時代 ONLINE》，未來也會以此模式推出中文版嗎？

這就得視《信長之野望 ONLINE》在台灣市場的表現，才會決定噦！(笑)



最後請談談日本KOEI在《信長之野望 ONLINE》引進台灣後，會有什麼樣的期待呢？



由今天的記者會的盛況來看，我們相信《信長之野望 ONLINE》在台灣應可以有良好表現，也希望台灣的玩家能更支持我們公司的產品。

超首選

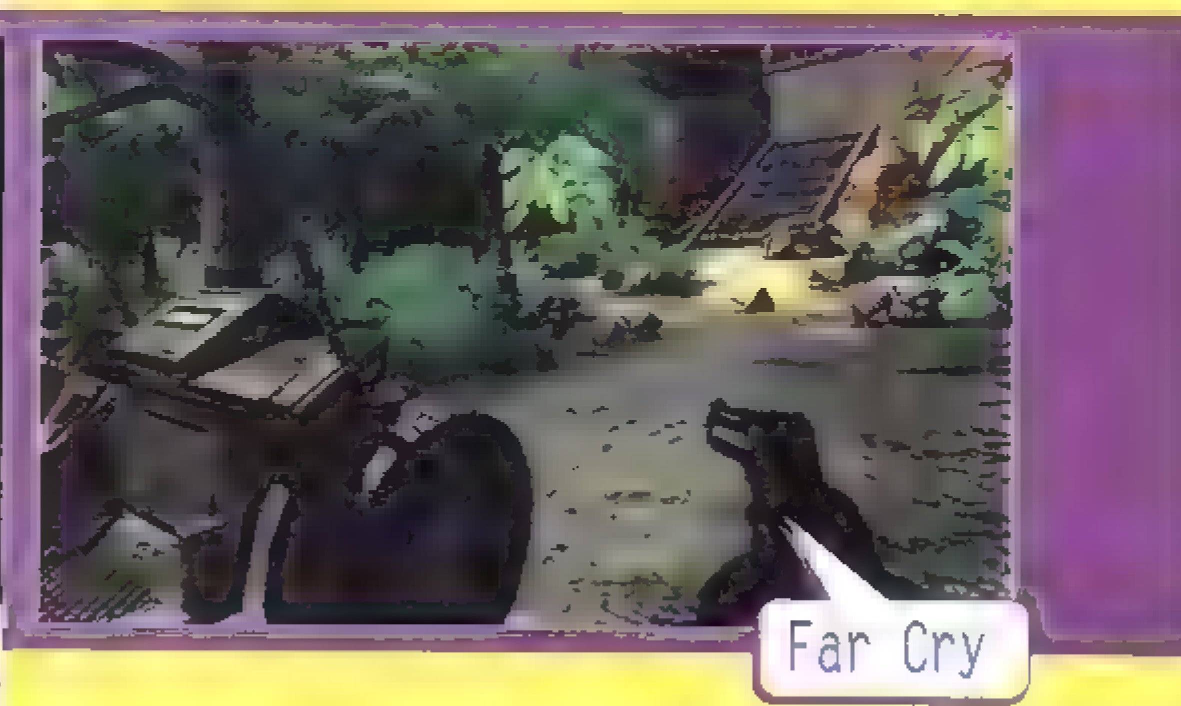
時空守護者

製作公司：
遊戲類型：
10月

對於遊戲界來說，3D圖形加速卡的出現，最大的受益者當算是FPS遊戲 十餘年來此類遊戲真可謂歷久不衰，且有持續升溫之勢。就拿2004年來說，便有《Doom 3》、《Painkiller》、《Far Cry》…等經典之作不間斷的投向市場，既有令人驚豔的遊戲引擎、亦有令人感嘆的劇情故事，著實令動作遊戲狂們過足了殺戮之癮。不過，FPS遊戲發展至今，從最開始的單槍匹馬，演化到近來流行的團隊合作、戰術應用、甚至於交通工具也在遊戲中派上用場…。

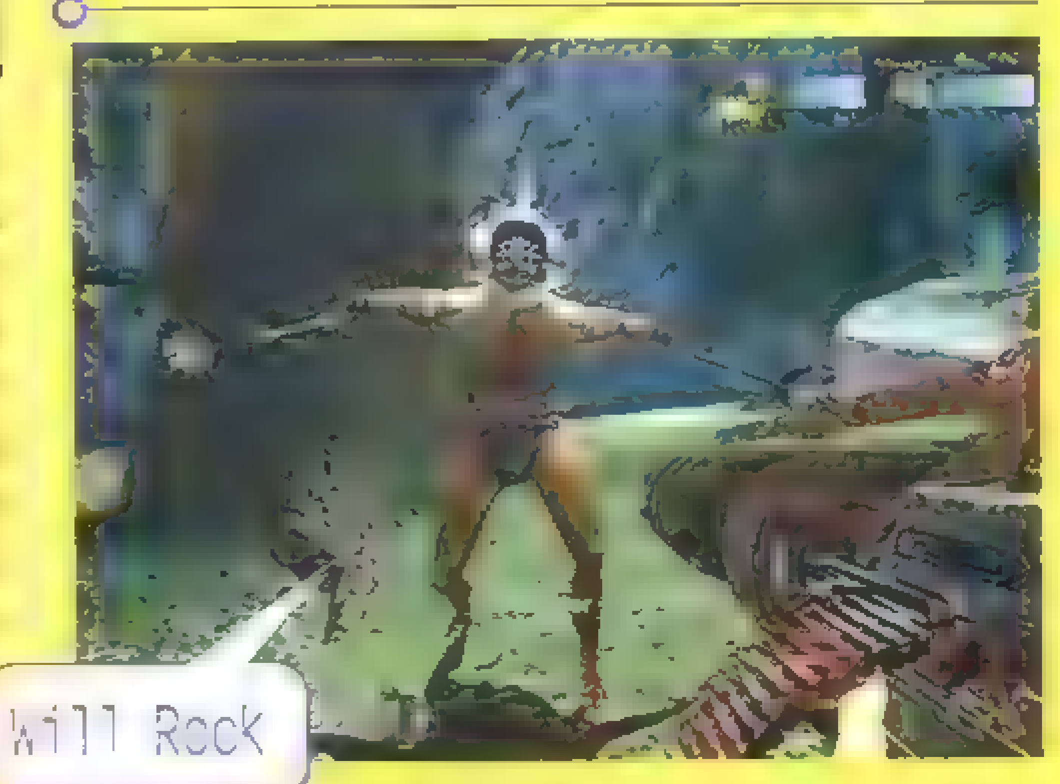
現在的FPS遊戲除了仍保持第一視角外，在風格上與傳統的FPS已有天壤之別，念舊的玩家或許對當前這種大雜燴的遊戲類型有所厭倦，而對當初那種簡單的虎膽英雄獨闖龍潭式的單純模式有所懷念。幸好，懷舊之風並不僅限於時裝及音樂界，遊戲界的復古之風恐怕馬上也要吹起來了。由俄羅斯Saber Interactive所設計的一款名為《TimeShift》(暫譯：時空守護者)就是這樣一款返璞歸真的動作遊戲作品。

Doom 3



Far Cry

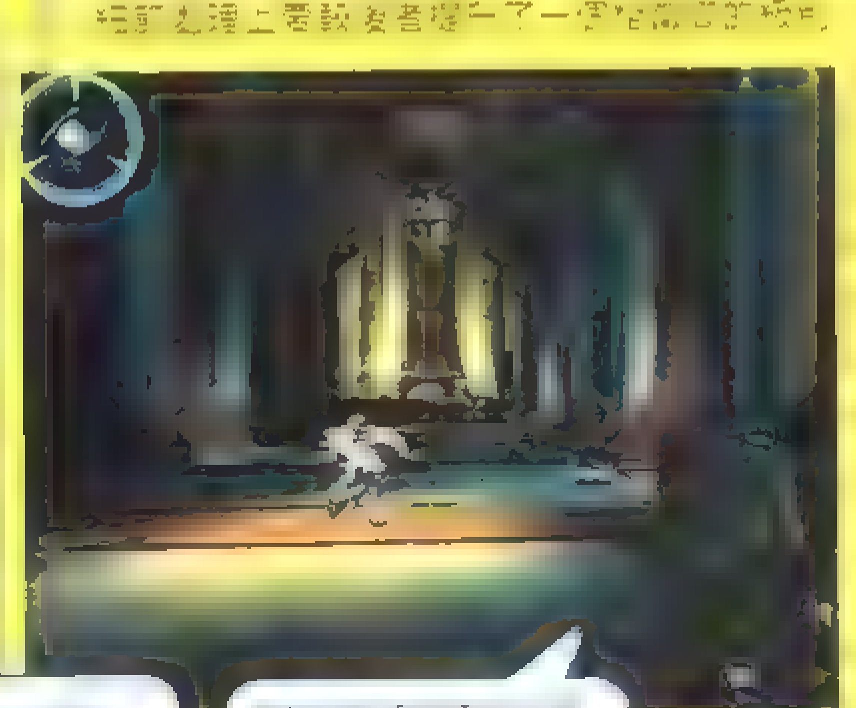
FPS的製作實力即將展現



Saber Interactive這家俄羅斯電玩設計公司對國內玩家來說可能頗為陌生，據聞夫子所知該公司頗為年輕，之前曾在歐美市場推出過一部動作遊戲《Will Rock》，雖然並不能算是一款好遊戲，但該作卻以低價位的方式推向市場，除了考慮價格的優勢外，該作所獲得的評分普遍是普通，但這並不能掩飾該公司於製作上的潛力，畢竟《Will Rock》可是以低預算堆起來的大製作。Atari也許正是看準了Saber Interactive的製作潛力，這次才斥巨資與其合作開發《時空守護者》，在沒有資金困擾的情況下進行遊戲開發，相信結果肯定與前次大不一樣。

真的是重回起點嗎？

如前文所言，《時空守護者》乃一款傳統的FPS遊戲，玩家需單槍匹馬、獨闖龍潭，以一己之力對抗整個邪惡勢力。誠如其名，遊戲乃一以未來為背景的科幻射擊類遊戲，玩家的角色是一名幹探，配有一套可自由穿梭時空的手服，可令玩家根據己願在時空中穿梭停留探索，玩家更可藉此控制時間的走向。因為遊戲目前還處在Pre-Alpha階段，我們對遊戲的整個故事情節尚不完全明瞭，但相信遊戲上市時不會令玩家太過失望，因為畢竟是Atari斥重金打造的一款遊戲，相信在各方面均不至於表現太俗。



雖然《時空守護者》在理念上標榜的是重回FPS起點，但玩家千萬不要會錯意，設計公司並不是要將玩家帶回到那種平面無遮蓋的單純一味之中，取而代之的是，設計公司所要帶給玩家的盡是當今FPS遊戲的畫面與音效，不但畫面不會「簡陋」，相反的，設計公司會以最新的技術來創造這一款遊戲，在《時空守護者》中玩家會看到令人驚嘆的遊戲畫面，遊戲在視覺上給人的第一印象便是極其華麗，比起《Unreal Tournament 2004》，可說更為細節化，《時空守護者》在表現手法上與後者有著極深的相似性，只不過在畫面細節處理上要較後者提升了一個相當的層次。從遊戲的開發畫面來看，其中的宮殿雖細緻，畫面中的一磚一瓦都似是經過精心佈置，與早期的動作遊戲相較，真是天壤之別！

時間才是《時空守護者》的關鍵所在

《時空守護者》在另一方面令人與《波斯王子》（Prince of Persia）頗為相似，提到《波斯王子》，玩家可能想到的是各種雜技般的動作，但這裡提到的相似卻並非是指這一方面，而是兩者的另一特點：對時間方面的控制。

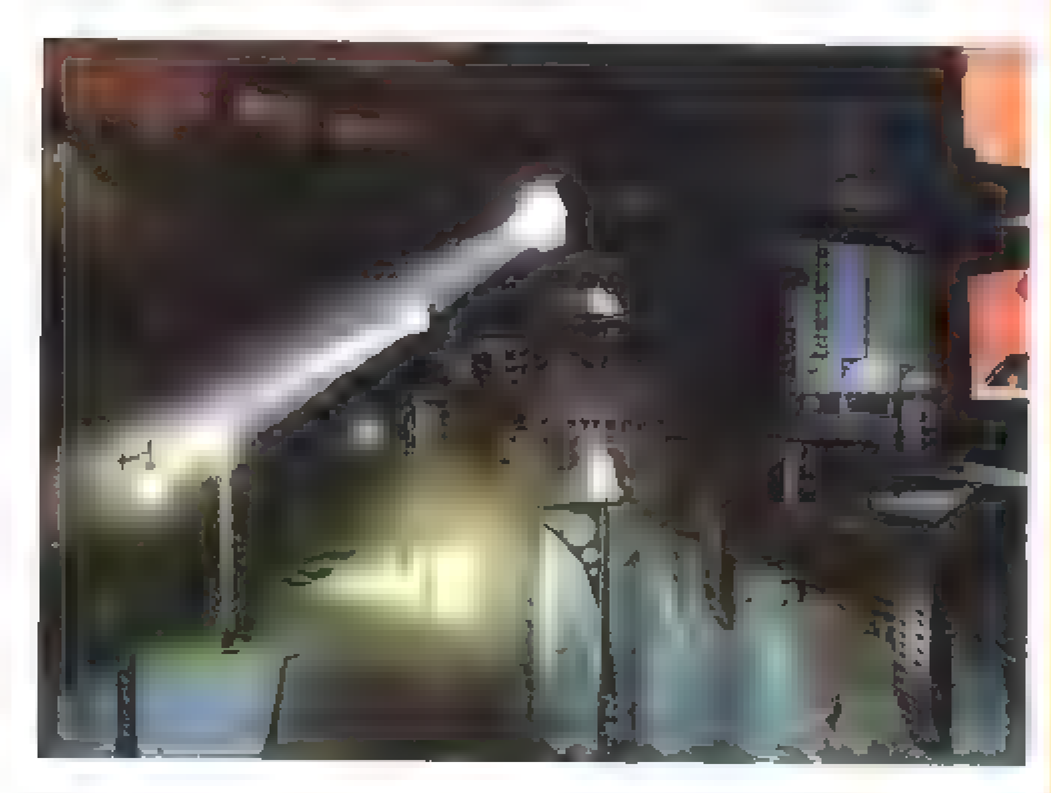
擊中敵人

時光回溯

遊戲中，玩家可以以《波斯王子》那樣進行時光倒轉、暫停，以及令周圍的一切都慢下來。不過與《波斯王子》或《英雄本色》（Max Payne）等遊戲的Bullet Time模式不同的是，在《時空守護者》中，所有的時間概念僅對玩家以外的角色起作用，對玩家卻根本不起作用。玩家也許會奇怪，對玩家不起作用那還有甚麼用？任何事情都得兩方面來看，表面上不起作用並不等於在實質上沒用，事實剛好相反。《時空守護者》在時間上的應用不但不是虛設，且相對來說還要較後兩個遊戲對玩家更為有利。何以如此？

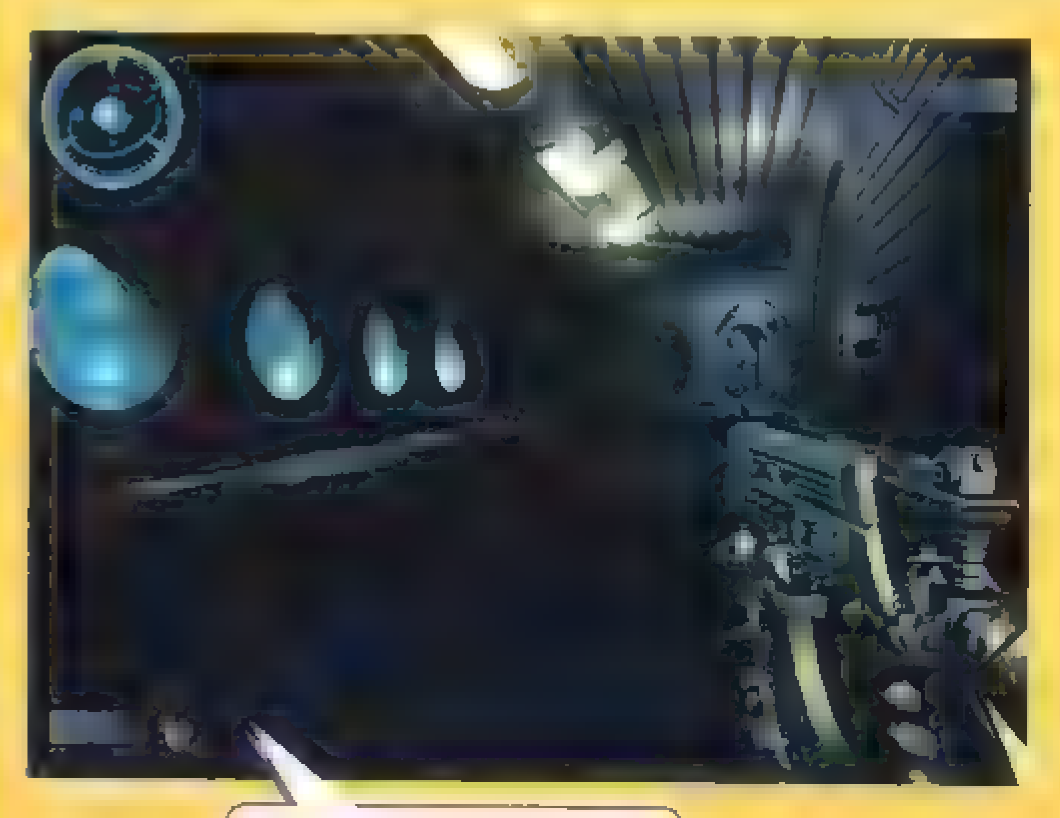
敵軍總部的控制室

我們先來看看《英雄本色》中的Bullet-Time模式，在這個模式下，遊戲會以極慢的速度向前推進，對手的一舉一動都能看得一清二楚，方便玩家作出躲避子彈等不易辦到的事情，但這個模式卻是雙方面的，敵方的速度放緩，玩家的速度也是同比例減慢，玩家本身其實並沒有佔到太大的便宜，充其量不過是將對手的一舉一動看得一清二楚而已。但在《時空守護者》中，一旦玩家按下暫停鍵，所有對手都會呈現停止不動的狀態，可是玩家卻不然，不但可在此模式下觀察周遭環境，還可在敵人注意不到的情況下，迅速將自己藏在不易為人所發現的地方。這是不是對玩家更為有利呢？



隱身欺敵

善於利用時間優勢將可使玩家無往不利，在戰鬥及解謎過程中若是能巧妙利用此一優勢，更可令過關斬將如走平路，要甚麼裝備當不在話下。舉個例子來說，但玩家進入到一個滿是對手的房間內時，若是能趕在敵人發動猛烈進攻前，適時按下暫停鍵，便可在敵人靜止的狀態下將其一一殲滅，雖然看上去有損大俠風範，不過這也會帶給玩家另一種殺敵的快感。當然，玩家其實也可以按下倒退鍵，令時光倒轉，將自己藏於屋中某個隱蔽處而不會為敵人所發覺。因為在遊戲的設定上，時光倒轉的功能可以消除敵人的某段記憶，使玩家能得到「隱身」的效果，所以一旦使用後，敵人就不會對玩家的行蹤產生記憶而窮追猛打。



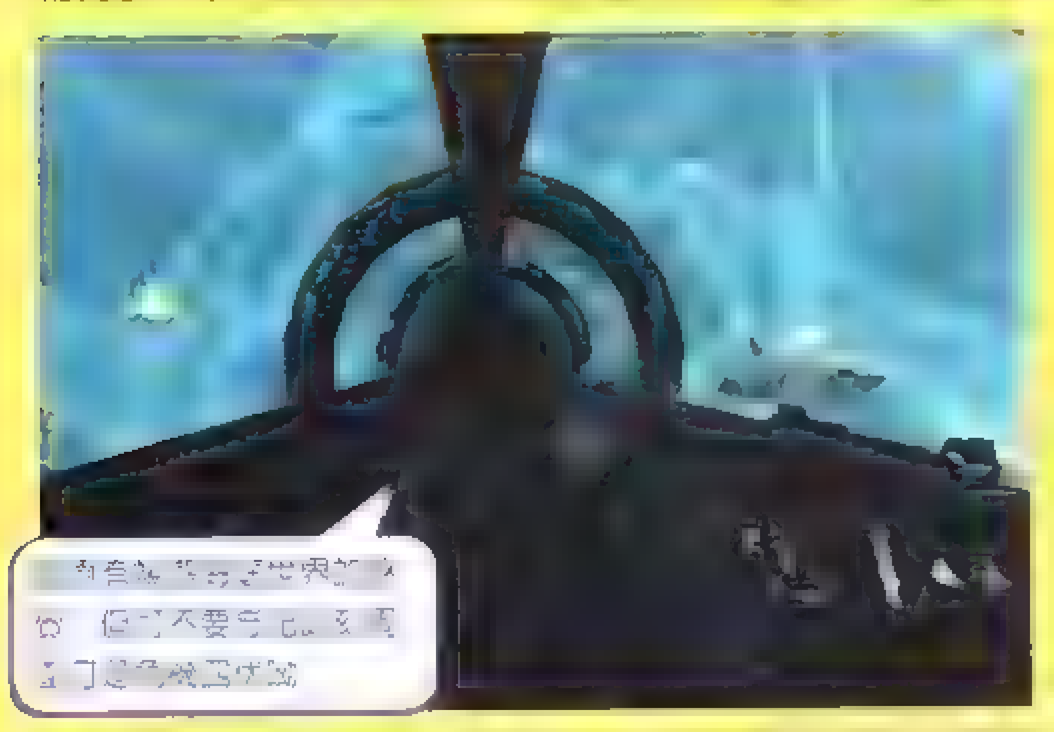
潛入敵人海底控制中心

謹慎使用時空制服

也許有玩家會問，既然控制時間的方法如此簡單，那只要令其一直用下去不就好了？利用時間敵人便處於挨打的狀態，那這遊戲還有甚麼樂趣可言？這些憂慮亦顯然是多餘的，控制時間的方法雖然簡便，但使用的時間及次數，在遊戲中卻有嚴格的控制，這點玩家大可放心。玩家在遊戲的過程中，只有穿上特定的時空制服才可對時間進行控制，雖然設計公司尚未透露如何對時間的使用進行限制，但根據以往的經驗，在遊戲中玩家對於時間的控制，定當是有限之又限，平時省着用都還來不及，不致於有濫用的情況發生。另外值得一提的是，時間的控制對玩家本身並不會發生作用，這也意味着當玩家受傷時，是無法透過時光倒轉來使自己恢復到健康狀態，因為一切只對敵人及周遭環境有效。

發生甚麼事…人呢？

在設計公司的宣傳影片中，有這樣一幕場景：在一個上下密閉的房間內，佈滿了荷槍實彈的對手，若想要從中逃出，恐怕都不想。在房間的一角落，擺著一個巨大的[illegible]，此時[illegible]的對手已將槍口指向玩家，若玩家此時的時間控制[illegible]，然後



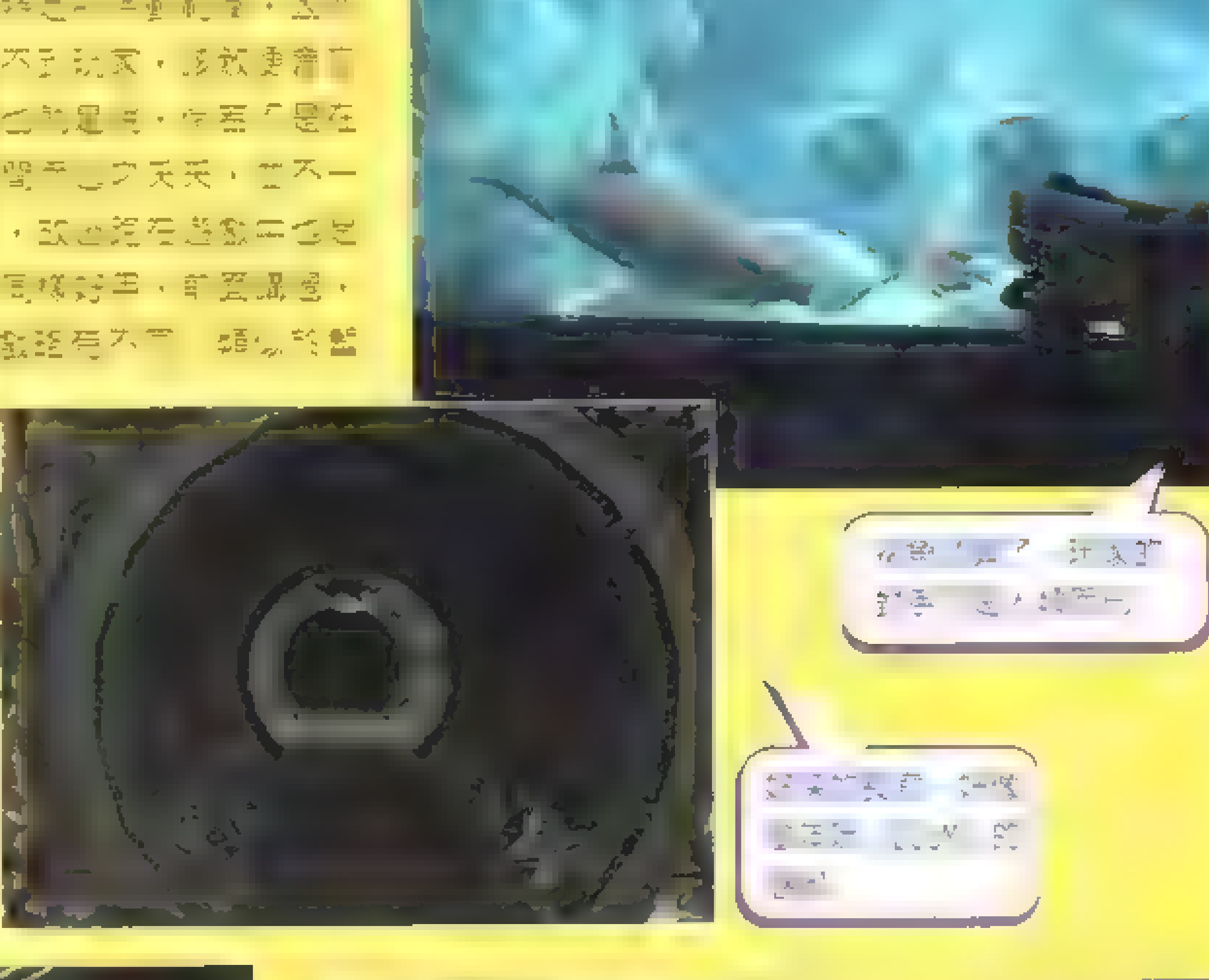
[illegible]

擊，就只好等著看子彈穿過身體的壯觀場面吧。否則，便大可一邊[illegible]，之後再上按下暫停鍵，[illegible]之際[illegible]下，再令時間運轉，回到現實之中。

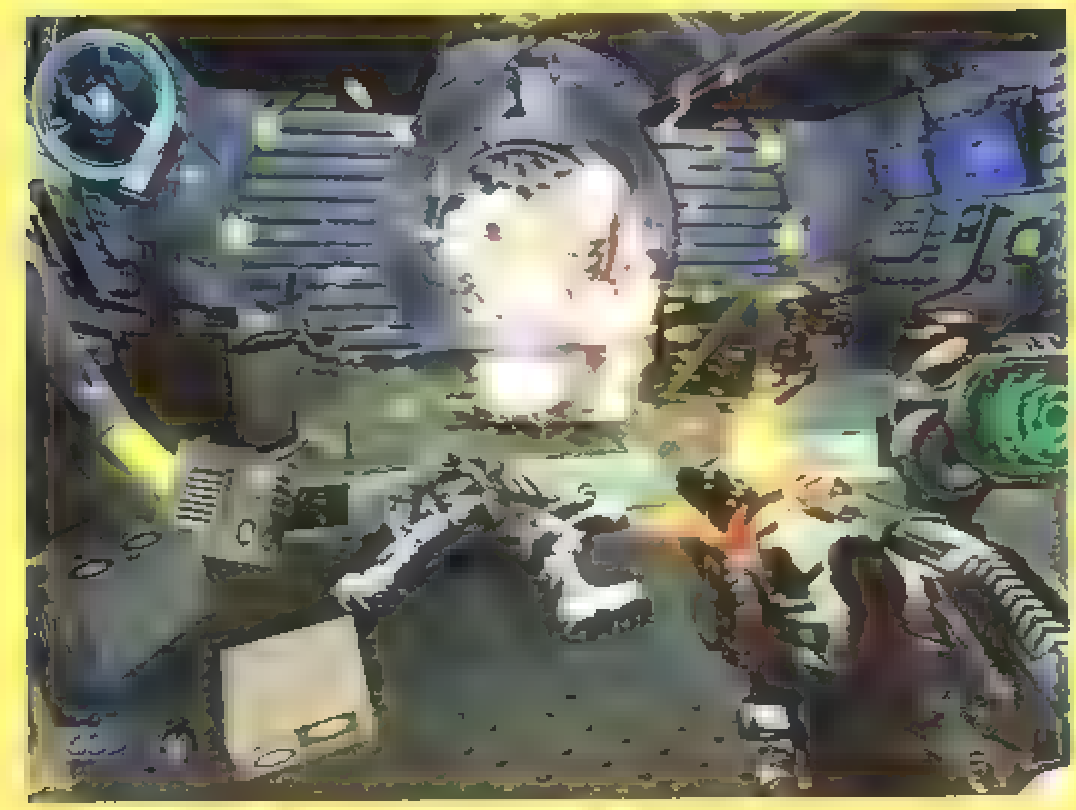
這時，面對一屋子的[illegible]，對手們均會感到相當困惑，雖然手上[illegible]，但其實[illegible]在幾秒前玩家[illegible]的那一刻，對於[illegible]，在玩家又失去蹤影，對手就是想破腦袋[illegible]。玩家若是能善於掌握時機，[illegible]的這一瞬間，一槍[illegible]，或是[illegible]投入幾顆手榴彈，趁亂[illegible]之局勢，將[illegible]狀態下的敵人一一擊斃，或是[illegible]選擇之[illegible]。總的來說，玩家在遊戲中對於時間的控制，將會給對手帶來相當大的困惑。因為技術上來講，當玩家更改時間控制[illegible]，[illegible]敵人行動、記憶等動作的AI程式，全都處於暫停的階段，而一旦時間運轉，敵人[illegible]，面對這種發生[illegible]巨變，難以令其一下子接受。玩家們一定要善於利用此一優勢，否則一旦時機錯過，敵人回過神來，[illegible]優勢[illegible]能完全不在了。

破關法門——逃吧！

據說，《時空守護者》中的敵人均有其各自特定的行動程序，因而在其面臨前面所遇的變故時，[illegible]一時之間[illegible]玩家，[illegible]記先前[illegible]敵的情形，繼續[illegible]之事。[illegible]，[illegible]是在一些特定非要[illegible]的關卡，玩家大可藉由控制時間[illegible]，並不一定要將其殲滅，反正敵人[illegible]存在了，[illegible]在遊戲中[illegible]一個決速過關的法門。另外，[illegible]在遊戲中[illegible]，有所謂，《時空守護者》中的[illegible]與《英雄本色》等[illegible]暫停，玩家的動作並不會受到任何影響，只不過是敵人的動作放慢了節奏，玩家大可利用此時機大開殺戒或是躲避敵人的子彈好幾次，效果上要比《英雄本色》等要好上許多。與之相應的，各種利用時間控制進行戰鬥的技巧在《時空守護者》中也是層出不窮。譬如，玩家可以故意在某個佈滿敵人的房間[illegible]，然後按下暫停，[illegible]敵人一陣，[illegible]敵人身後，恢復時間，[illegible]不知[illegible]敵發起最後攻擊，效果一定[illegible]人。



[illegible]



一個難題 多種解法

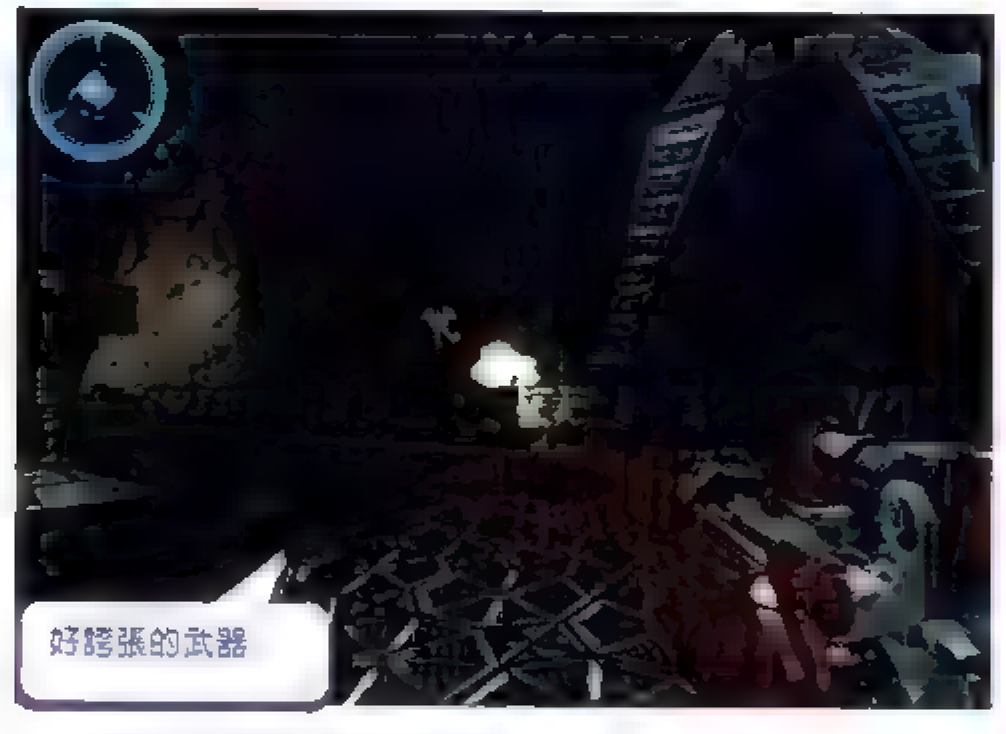
現在雖然還不清楚整個遊戲的劇情走向，但據聞《時空守護者》很可能只提供單一結局，即便如此，亦絲毫不會影響到遊戲的娛樂性。因為遊戲中擺在玩家面前的各種難題，均會提供給玩家多種解決方案，特別是需要使用時間控制的謎題，更是解法多多，絕不會要玩家在一棵樹上吊死，進而大大的提高[illegible]

[illegible]

超首選 時空守護者

相同技倆，可別再用

當玩家第一次利用時間控制作出某些變動時，無論產生出多大的破壞，該區域內的對手對此可說是一無所知。不過，隨著故事的進行，當玩家不得不再回到同一地點時，想再以同樣的手段對付該地的敵人時，就沒有那麼容易了。因為在此其間，該地的對手可能已找到了對付玩家的辦法，並作出相應的反擊。一般來說，對手會增設一些防禦裝置來對抗玩家的控制時間攻擊戰略，而門的開關亦會以閃電般的速度進行，之前用過的時間控制法在此佈置下幾乎已失去作用，玩家就不得不得再重新動動腦筋，一切都不是那麼容易了，但這也使整個遊戲顯得更為有趣及富有挑戰性。

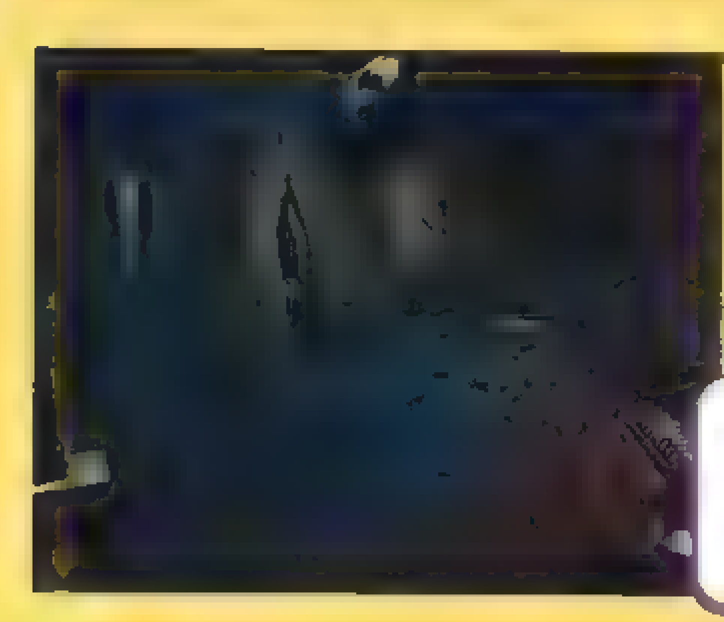

好誇張的武器

遊戲所強調的控制時間戰略，不僅對近距離作戰較為管用，對遠距離作戰一樣有效。我們在遊戲的展示影片中見到過這樣一個場面。這是一個發生在屋頂上的狙擊站，敵我雙方使用的幾乎都是像狙擊步槍這樣的遠距離武器，玩家一樣可以利用控制時間的優勢逃離作戰現場，避免成為敵人靶心。還是在遊戲的展示影片中我們看到這樣一個場景，玩家引爆了敵人塔樓邊的幾個地雷，塔樓內的敵狙擊手馬上下來查看，這時玩家開啟慢動作功能，在敵人慢動作查看地雷的情況下，輕鬆地進入敵方陣地，使一個原本不可能的任務輕易達成。

Painkiller

該如何「上車」？

謎題，在「時空守護者」中佔有相當的份量，在正常思考能力外許多與時間因素有關。遊戲中有這樣一個難題，玩家必需設法進入有兵把守的車站月台，並登上某特定火車，但問題在於玩家根本沒有辦法由地面直接跳上月台，因為它太高了。另外一個問題，只有當裝載貨物的列車開進開出時，車站才會開啟。若仔細看一下，會發現火車站外邊的地方有一個破損的欄杆，利用它就可以跳入列車。這樣，我們便找到解決此難題的方案：先找到爬上欄杆的方法，再等候裝貨的列車開上，並跳到該車車頂，接著便可令時間倒轉，使列車返回到站內，繼續倒轉時間，直到玩家找到好位置藏好為止，進而等候自己特定的列車「放」，當玩家在倒轉時間的同時，站內敵人的記憶亦隨之倒轉，只要玩家最終藏得好，是不會有人發現你的蹤跡的。


設計公司力圖在每一場景均能表現出無比的真實感

二次傷害！

就玩的來看，整個遊戲幾乎都是圍繞著控制時間來轉，但需要補充一句，時間的倒流未必全是好事。前面已經提到過，對玩家來說，倒轉時光並不會令玩家身上的傷害得以回復，不過，之前射出的子彈卻可以重返槍膛。不過還有的是，敵人也是一樣，若是玩家沒能調整好時間或掌握好時間的話，敵人曾經射出過的砲彈同樣可以再射一次，並使玩家再受到一次傷害。同樣，玩家也會被同一個敵人兩次擊中。所以，玩家在使用此一功能時，還是要先看看周邊的環境及時機才好。

這樣棒的特效不是很常見吧

威力強大的武器適合近距離攻擊

截稿前的消息

作為一款FPS遊戲，「時空守護者」所提供給玩家的武器種類說是有些單調。根據目前資料所顯示，玩家在整個遊戲中所接觸及用到的武器大概不會多於十種，且種類大多為玩家在動作遊戲中司空見慣的常見兵器，如手槍、散彈槍、衝鋒槍等，基本上不會有太新奇的武器現身。槍械種類雖然還少了點，不過好在每一種武器都可以使用不同功能的子彈，另外，對每種槍械也提供了不同的射擊方式，這些已足以令玩家感到不悶，且遊戲的重心也本不在此。再補充一句，玩家在使用時間控制時，自身射出的子彈速度並不會變慢。

據筆者所得到的資料顯示，設計公司目前正討論時間控制的使用次數，與之前的推測頗有吻合，也就是說，玩家是根本不可能在全程遊戲中都使用時間控制來突破關卡的，會以計數的方式來對此進行限制。不過，且基本設定是讓玩家在需要的時候，能夠有進一步使用時光倒轉的功能。另外，也可以透過道具增加時間控制的使用次數。

在這樣強大的火力下，相信很難遇到對手

用心打造的經典之作

源於Atari的資金，「時空守護者」將不會再以低價位的形式出現。其實，遊戲的開發時間也短，到現在也不過僅是五、六個月而已，但其出色的引擎設計卻帶給我們驚喜的印象。

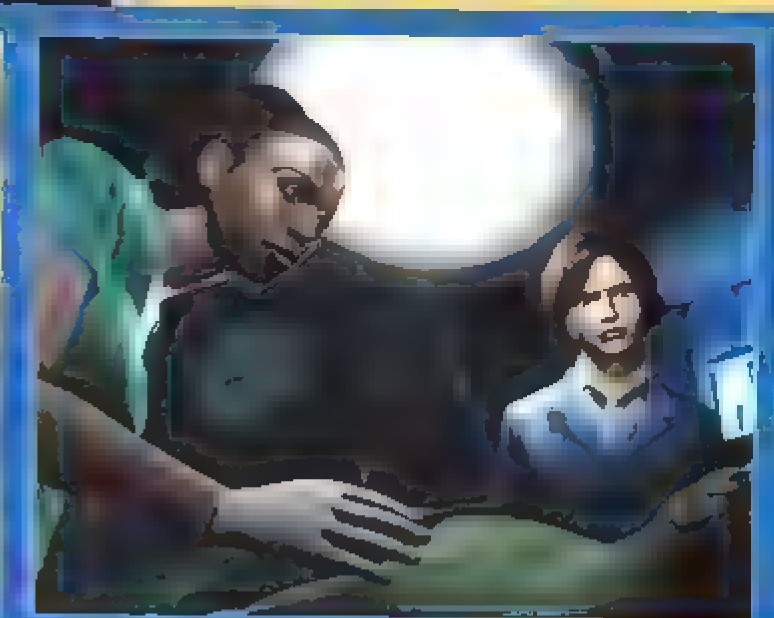
當前符合DirectX 9遊戲中所運用的凹凸貼圖（Bump Mapping）技術，在「時空守護者」中都會用到，且還有一些在遊戲中從未或極少被運用過的技術，更能讓遊戲增色不少。例如遊戲中運用了一種被設計公司稱為「平行影像」（Parallax Mapping）的繪影技術，該技術已為最新版本的DirectX 9所支持的繪影技術了身訂做，與最近名聲大噪的「Far Cry」中所使用的Shader Model 3繪影技術大有異曲同工之妙。簡單來說，利用此種技術可以使得這種單一的結構，在不影響畫質下能表現出應有的深度及厚度，使物體的立體性及真實性更強。目前為止，此一技術尚屬於設計師之中，我們尚未見到任何有關此種技術的截圖，但相信在遊戲上市時一定會給玩家帶來不少的驚喜，畢竟這是設計公司自行研發的一項技術。不過因其對硬體要求頗高，XBOX版本最終受於硬體限制，估計很難運用這一技術，愛好的玩家看來只能玩PC版了。

至目前為止，設計公司尚未透露是否會推出多人連線模式，畢竟遊戲開發時間不長，一切都還沒有提到日程上來，相信在以後的幾個月內，各種疑惑會一一浮出水面。總的來說，「時空守護者」是一款畫面優秀、動作快速，且可利用時間控制來進行策略戰鬥的動作遊戲，想體會一槍驚天下的朋友，千萬不要錯過了「時空守護者」這款遊戲！

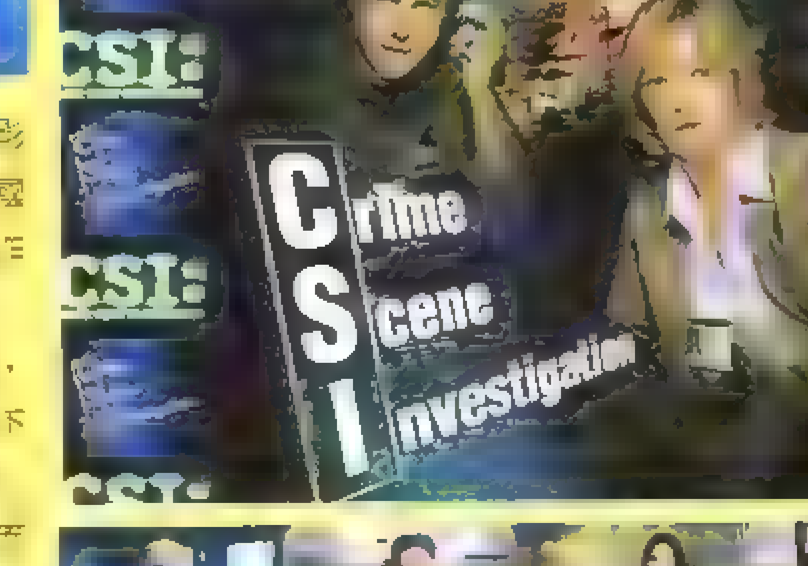
因是科幻遊戲，敵人的裝備也與現代有些差別

CSI: MIAMI
CSI犯罪現場：邁阿密

由這部當紅影集的授權遊戲第三款系列《CSI犯罪現場：邁阿密》終於出爐囉，和前幾款作品相同，第三款作品依舊在電視影集DVD片上市不久後推出，遊戲當中所看到的角色就是影集裡的人物，讓玩家不只看這些探員們還可以扮演遊戲裡加入的虛擬角色，解決不可思議的懸疑案件！



關於「CSI犯罪現場」系列影集



「CSI犯罪現場：邁阿密」是美國當紅的電視影集，榮登2003-2004電視影集中的前十名，並連續蟬聯週一晚上收視冠軍。「CSI犯罪現場」可說是美國CBS電視台收視保證，創下1億觀眾人次（不包括重複收視人口數），而續作《CSI犯罪現場：邁阿密》更高達到1億5百50萬觀眾人次！

由好萊塢動作片巨擘傑瑞布洛克海默監製打造的「CSI犯罪現場」影集，寫下許多電視收視率的驚人紀錄，更獲得多項影壇大獎的肯定！在他監製下完成的電影有「絕地任務」、「空中監獄」以及「世界末日」等賣座大片。在好萊塢，傑瑞布洛克海默的名字就等於是精采動作和賣座成功的保證，而本劇「CSI犯罪現場」，則是傑瑞布洛克海默轉戰螢幕之作。

傑瑞布洛克海默(Jerry Bruckheimer)

劇情概要

「CSI犯罪現場：邁阿密」是繼「CSI犯罪現場」影集走紅後，延伸其故事背景，但主角、場景換演出新意有別於「CSI犯罪現場」的影集。自從在美國三大電視網之一的CBS播出以來，即贏得高收視率及良好的評價，並且還創下收視新高，成為過去八年中所有無線電視台影集中收視率最高的作品。有別於「CSI犯罪現場」的主要場景城市--拉斯維加斯，《CSI犯罪現場：邁阿密》場景發生在佛羅里達州的邁阿密，該組辦案人員為故事核心主軸，描寫他們是如何地透過高科技的鑑識，以及苦心蒐證的傳統辦案手法，破解一個又一個待解的疑案。

「CSI犯罪現場：邁阿密」辦案小組成員比原「CSI犯罪現場」的小組年紀稍輕一些，但並不代表他們缺乏經驗。「邁阿密」組是由何瑞修•肯恩（大衛•卡羅素所飾演）率領，在廣熱的、多元文化交融的邁阿密進行探案的調查任務。曾經擔任過爆破小組組長的肯恩，在調查犯罪時，往往對於自己直覺的信賴，更勝於潛在證據的證據。這群去蕪存菁的團隊密切無間的合作與條理分明的分析，為那些再也無法為自己辯駁防衛的受害者，找出最後的正義。

遊戲特色

這一套官方授權CSI：邁阿密的電腦遊戲《CSI：邁阿密》遊戲提供了體驗CSI經驗的最佳機會！遊戲中包含了音樂、音效、影像和影集中的大卡司。故事更是由犯罪專家CSI的作者Max Allan Collins撰寫。

扮演辦案主角的過程，仿佛置身犯罪現場！玩家將可探索這個虛擬的CSI：邁阿密的世界，經歷5個全新的案件，從一件少女的離奇女性分屍案開始，每一個獨立的案件看似無關，卻能在玩家抽絲剝繭之下，組合出令人無法意料的結局。

所有線索讓還原現場！大家必須具備高度大膽的細心，血跡、毛髮、汗漬、指紋任何可能的線索都仰賴玩家的細心推敲！激發有如神探李昌鈺博士一般的推理能力，並以高科技工具的研究，以藉由進行科學的資料推奏出犯罪事實的全貌！

遊戲中包含與證人的交互質問，包括神奇的"一起"鍵入電腦取得資料！遊戲裡還有多種鑑定犯罪的工具，包括了指紋採集粉、顯微鏡、紫外線光和DNA資料庫。

CSI犯罪現場：邁阿密

詳細介紹

全3D畫面，難易度隨心所欲！

遊戲當中的角色都直接從影集裡3D化製作而成，有著各種難度讓玩家自由選擇，一般玩家總是對偵探遊戲望而卻步，覺得只要是偵探遊戲就有很難且會卡關的刻板印象，但其實改編自當紅影集的《CSI犯罪現場：邁阿密》，遊戲當中難易度是可讓玩家自由選擇的，所以想挑戰又擔心卡關的玩家，不妨先將遊戲調成簡單，這樣遊戲會進行的比較順利，而且在執行任務的過程中，將有一位好夥伴可以讓你諮詢，這位夥伴叫做Calleigh，也能給你相當多的提示讓遊戲不卡關，而且也會把意見和提示都放在報告當中讓你一目了然，配合遊戲報告裡的人物對話和文件，保證讓你抓到犯人。

發生於高爾夫球場的怪異鱷魚分屍事件

辦案過程中你的伙伴扮演重要的提醒角色，協助你找出關鍵證據

工於心計的犯罪者與幹員鬥智，必須利用線索解開謎底

遊戲介面

遊戲的介面和前幾代相同，玩家可以在畫面下方使用各種指令，指令在遊戲中是相當重要的！玩家如果沒有搞懂的話，想破案就是難上加難了！指令包括物件指令、地圖指令、動作指令、報告指令四種，每一種指令中又分有更多不同的道具及指示。以下就來跟玩家說明一下指令的操作！

對嫌疑犯進行偵訊

高科技的生化分析實驗室是分析物證的最重要機構

物件指令當中，玩家可以看到所有拿到的道具和證物，這些物件都是在採集的過程當中取得，而物件裡也包括了報告和文件等，玩家可以點選兩下觀看這些物件，要注意的是，有些物件裡還會有其他物件，你必須利用其他工具在這些物件上點選採集更精細的物件，否則案情就會陷入膠著。

上面所說的各種物件，玩家必須配合動作指令來取得，在動作指令當中，玩家可以選擇各種配合動作的道具，像是戴手套拿取證物、採取指紋、現場推理等等，玩家必須仔細觀察現場的蛛絲馬跡，來看看是否有「可能」殘留證據的物件，再將這些物件用動作指令觀察、採集。

利用地圖指令，玩家可以穿梭在邁阿密當中，這些地點除了自家的研究中心之外，還包括了證人、可疑人物的家。當玩家到達這些地點之後，可以詢問畫面上所看到的角色，除此之外，許多地點裡，還隱藏了更多前往不同地點的地方，只要仔細看就會發現，讓案情繼續發展。

在報告指令當中，玩家可以看到以往問過的話、看過的文件等，還可以看到案情解決的百分比，是否已經到了快要破案的地點，此外也會有現在你正要執行的動作，而在研究所裡比對的DNA、指紋、物件，也都可以在報告裡看到，某些你懷疑的角色，電腦也會自動幫你標示和說明。

情報蒐集！大膽假設，小心求證

隨著遊戲的進行，玩家會在遊戲當中得到不少證物，[illegible]證物都可分析、研究，以得到證據。像是殘留的指紋、神秘的[illegible]

[illegible]

基本的[illegible]，[illegible]到指紋，[illegible]家就可以在[illegible]出現更多的訊息。

・DNA

和指紋比對類似，[illegible]物件上殘留的血跡、碎肉等，當玩家進行DNA比對時，會有很多種不同的DNA讓你慢慢選擇，只要比對正確就會出現新訊息。

[illegible]

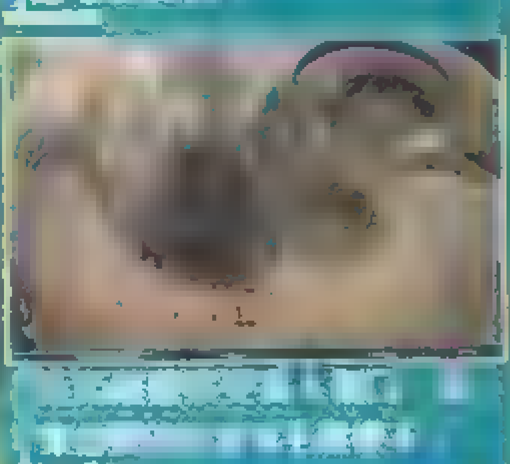
使用顯微鏡的比對方式，可以比對毛髮、特殊材質物品等，較為簡單，且大部分的物品都可以拿來作組織比對的動作，[illegible]，[illegible]比較多，破案也會比較困難。

[illegible]

在辦案的過程當中，許多被害者可能會在死前留下暗號，[illegible]，就要開始進行破解，這時會進入類似[illegible]，破解這[illegible]很重要的提示。

[illegible]

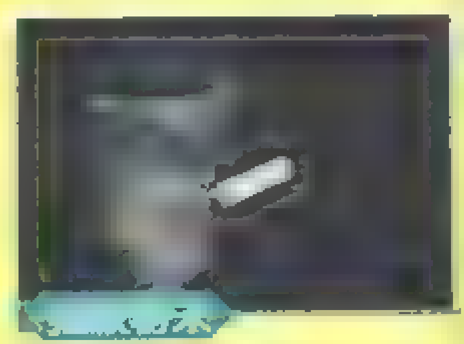
[illegible]情形，「Calleigh」會解析推演出被害者如何遇害，或是[illegible]，遇到了什麼事、留下了哪些暗號等等，也會出現推演的動畫，讓你完整了解當時的狀況。



15件專業蒐證工具大披露

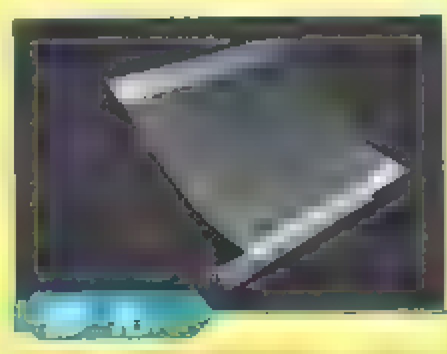
乳膠手套使用在處理不能弄髒的大型證據時

一種可在各種物體表面上的靜電吸膜、[illegible]

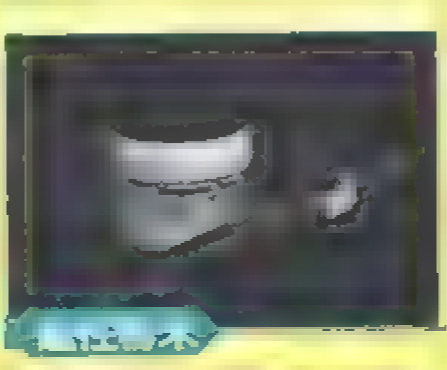


粉末使用在光滑表面來增顯證據。

非常鋒利跟耐用的鑷子，使用在檢拾證據危險或細小部分。



黏著乙烯基塑膠器用在收集少量、粉狀或散亂的證據。

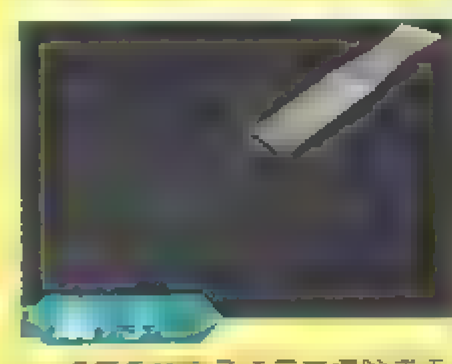


[illegible]

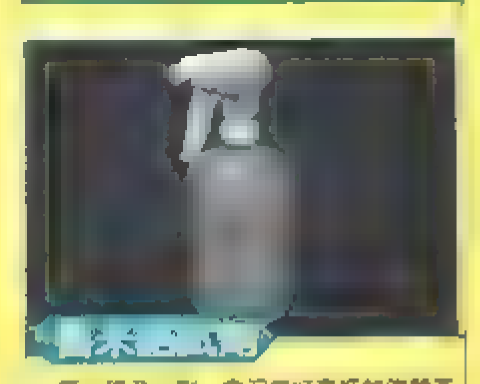
一種靠電池運作以光學原理[illegible]

[illegible]

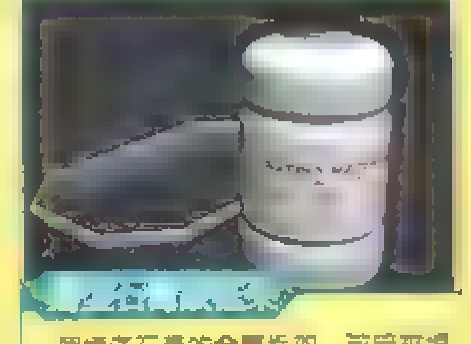
[illegible]



[illegible]

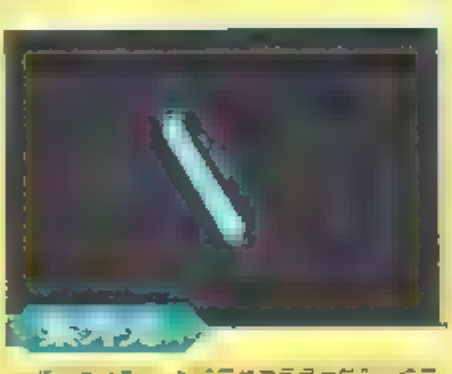


一種化學發光劑，會跟血紅素裡的鐵質產生反應，致使血液痕跡會發出藍綠光。

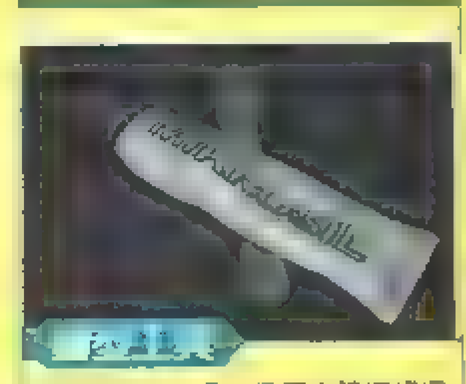


一個填滿石膏的金屬框架，可用來提取鞋印，腳印，跟輪胎印的印記

[illegible]



[illegible]



油灰樣黏型工具，使用來鑄模好提取種種表面上的缺口跟工具印記。

三國
連環炮
地表上最刺激的三國遊戲!!
新春上市
TRUETECH
極真科技
老少咸宜

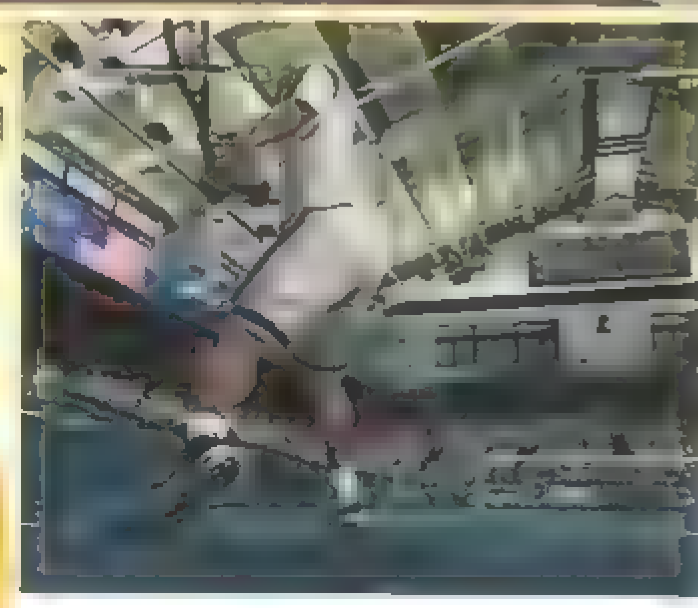
風色幻想 III
Wind Fantasy 3
實戰攻略本
同時登場！
攻略＋資料片的最強組合！
最詳盡的實戰資料完整大公開!!
*兩大結局達成條件完整披露
*最詳盡的人物技能全說明
*全敵物機密資料大揭密
*最為細膩的戰場教學指南
*魔獸合成表與魂體鍊金完整大公開
風色幻想III資料片-死神的禮物-同時附贈!!
*風III外傳－死神的禮物完整收錄
*新增以貝莉卡為主的20場高難度戰役
*技能重置系統全新導入，樂趣無限提升
*風色幻想IIICD設定資料集獨家收錄
弘煜科技事業股份有限公司 www.fy.com.tw
FUN YOURS TECHNOLOGY CO., LTD.
台中市台中港路一段152號22樓之5
ALL 全年齡適用
智冠科技股份有限公司

成為全球知名人物

《職業網球大聯盟》由法國遊戲公司Power and Magic Development (PAM)－與Xbox版是同一製作小組。玩家將藉由《職業網球大聯盟》晉身於國際網球賽，並與世界知名網球好手同場飆球技，或搖身一變為知名球王，還可以改變他／她的特性習慣。在世界知名球場打網球沒什麼稀奇的，若是處於世界上知名地點，架起球網，人開始廝殺擊球，那種感覺可能會更加刺激吧！遊戲中還配給教練給你，不管你會不會打網球，經過名師悉心指導，不想晉身世界排行，都很難！

▲ 飛身接球

TOP SPIN 職業網球大聯盟



▶ 全場注目的焦點

在《職業網球大聯盟》中，可以建立自己的網球風格、險中求勝、擊出世界級的好球、對裁判的判決提出上訴，甚至由觀眾那裏著手，發展出獨特風格的球場，也可以接受教練的培訓，從中掌握揮拍擊球及善用場地表面的技巧，然後在網上排名榜力爭上游，最後成為世界第一高手。

GAME INFO

製作開發 Power and Magic
代理發行 ATARI
遊戲售價 NT730元
遊戲類型 運動遊戲　語言版本 英文
適用平台 Windows 98 /2000/XP

官方網址：http://www.tw.atari.com/

與世界球星一同較勁

一圓世界球王夢

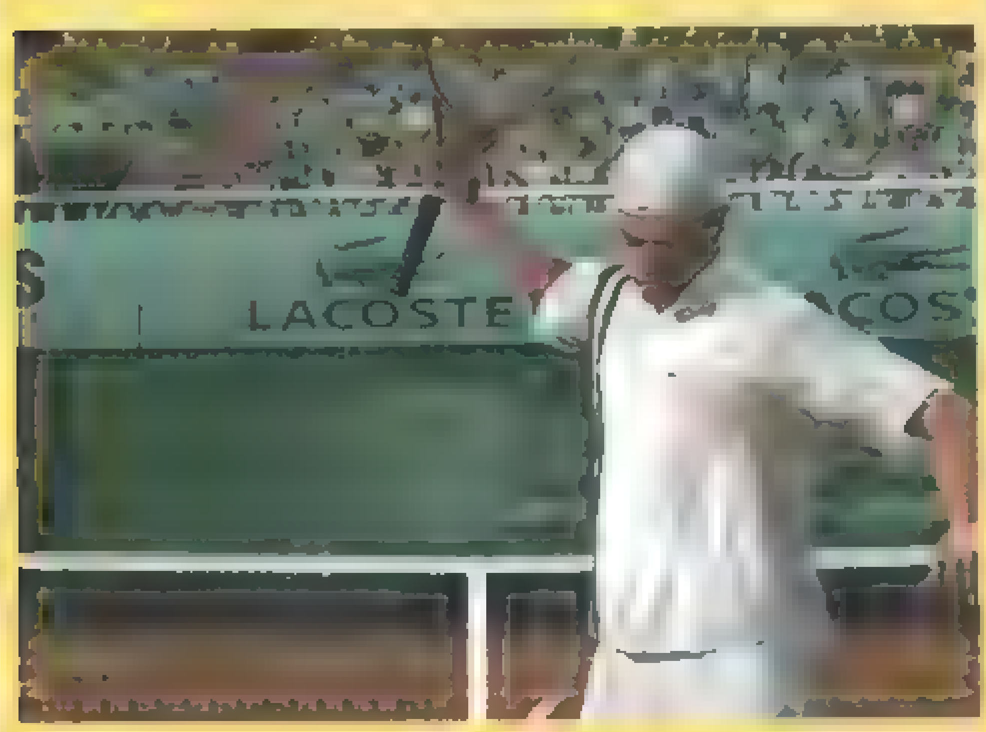
《職業網球大聯盟》是第一款透過網際網路進行全球連線對戰的網球運動遊戲，連網競賽的成績將為你的世界排名留下記錄！你在全球排行榜中不斷攀升、進行聯賽、在每個單局賽事中接受其他玩者的挑戰，挑戰過程中，你可以找個你覺得欣賞的球友與你一同組雙打拍擋，進行雙人競賽！遊戲中當然也提供區域連線功能，你可以與朋友們在一起進行一場網球大賽。

▲ 勝利的歡呼

＊CPU P4 1G　＊記憶體 256MB　＊硬碟 1.7 GB　＊音效卡 相容於DirectX 9.0之音效卡
＊顯示卡 nVidia GeForce 3 (64MB)或ATI Radeon 8500(64MB)以上　＊光碟機 4倍速光碟機

卓越的3D技術發展

拜純熟的3D技術發展之賜，更《職業網球大聯盟》帶給玩家如此深刻的網球運動感！在每場球賽中你看到來回的球在3D效果下給你極真實的震撼感，你可以完全沉浸在這個遊戲它的優異球技與遊戲的3D繪圖之中，你得加速移動你的腳步並加以回擊。除此之外，遊戲所帶來職業網球賽的緊張體驗，包括令人難以招架的扣殺球、擊出強大的底線球以及高速火箭發球，你得自己掌握所有種類的擊球技巧，包括削球、高吊球、短球、旋球及其他招式，同時也可以學習在泥地、硬地、草地等不同球場上進行比賽的秘訣。



▲栩栩如生的3D人物

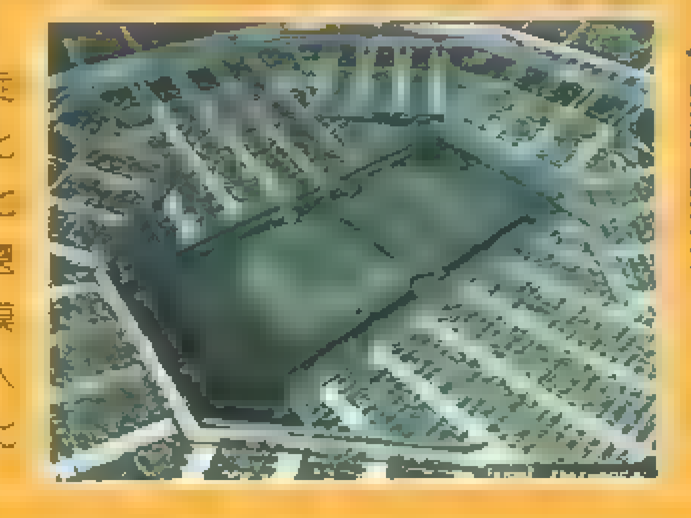
▲人物的表情細緻逼真

經營你的網球虛擬人生

當你看到阿格西在場上神氣模樣，吸引住眾人目光的同時，是不是也想化身為阿格西，接受眾人崇拜的眼神！又或者是化身為網球名將阿格西，打場令人噴血的惡搞球賽呢？哈，在《職業網球大聯盟》你可以自在地自行制定想要的遊戲模式，像是參加世界盃網球公開賽或創造出屬於自己的線上錦標賽並參與競賽，在競賽中磨練你自己的技巧，對抗真實世界與虛擬世界中的挑戰者。還可以建立自己的球員風格，例如在打出漂亮一球後上下揮動拳頭、利用球拍猛擊地面，以及與裁判爭辯。

刺激的場地競技

《職業網球大聯盟》讓玩家體驗真實世界的職業網球比賽，包括在混合球場的贏家、決定性的擊球甚至於快速的發球等。選手可以主導所有的發球，包括切球、高吊球、下墜球、旋轉球及各種專業的發球。而比賽的場地有紅土、硬地、草地球場等可供選擇，更有趣的是還可以在停機坪、卡達、墨西哥、澳盈，甚至是廣場的中國大陸「人民廣場」等地方進行一場緊張的比賽。《職業網球大聯盟》同時有單人及雙人賽模式，與你並肩的16名世界頂尖職業高手包括球場名星古尼高娃（Anna Kournikova）和全球單打王者韓頓台（Lleyton Hewitt）。

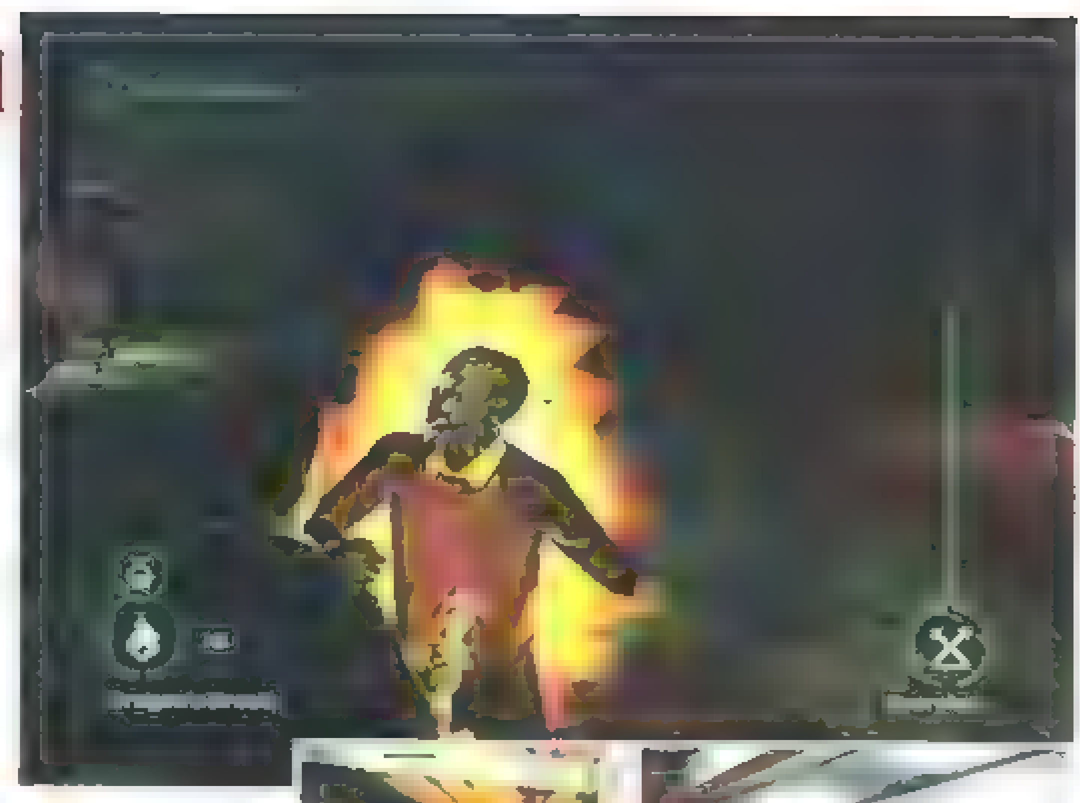


◀壯觀的球場

◀同伴之間的默契也很重要

魔物橫行的世界

這部結合電影、漫畫、遊戲的驅魔神探，主角如片名一般擁有許多不可思議的能力，因為魔物肆虐的關係，跑到人世間作亂，導致人間發生許多莫名的案件，玩家在操控主角時可以運用特殊能力看穿這些隱藏在人世間的非人類的魔物原形。遊戲製作小組確認所有在電影中出現的魔物將都與遊戲中所看到的一樣，讓觀眾在看電影與玩遊戲時都有著最逼真的刺激臨場感！如果在電影中有看到大魔王，那在玩遊戲時即可預知自己最終可將面臨大魔王的挑戰！



到人間作亂的魔物，速速退散。▶

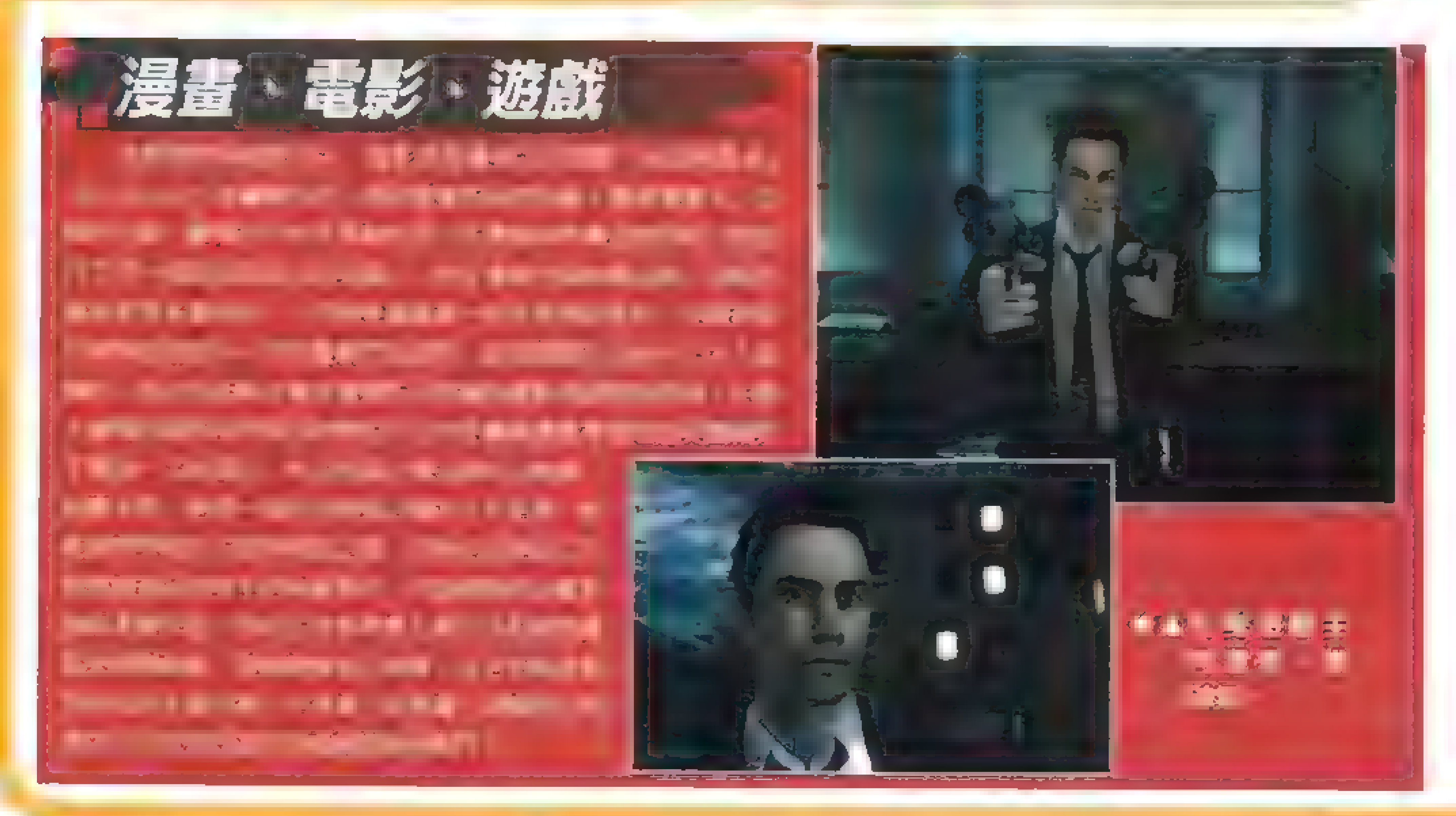
CONSTANTINE 驅魔神探

繼《駭客任務》三部曲與電玩遊戲業界於2003年的交叉合作下，華納兄弟利用卡通、遊戲與電影整合出一部極具話題性的《駭客任務》，讓玩家們感受到空前的曠世奇作，那2005年春，華納兄弟的跨平台創作《驅魔神探》，在遊戲平台上，又將帶給玩家們什麼樣更新奇的感官體驗？請看以下第一手資料！

製作開發 [illegible] Games
代理發行 ATARI
遊戲售價 NT[illegible]80元
遊戲類型 動作冒險　語言版本 英文
適用平台 Win 98/ME/2000/XP、XBOX

官方網址：http://www.constantinegame.com/

漫畫‧電影‧遊戲

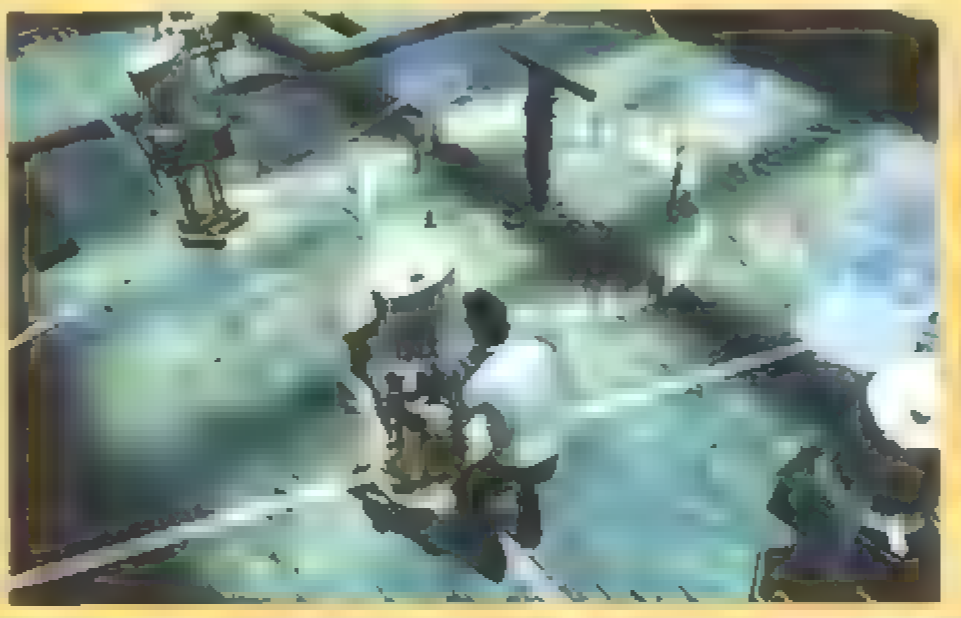


SYSTEM REQUIREMENTS！ *CPU P[illegible]MHz以上 *記憶體 1[illegible]MB以上 *硬碟 [illegible]MB以上 *音效卡 相容於Direct Sound *顯示卡 64MB Direct3D 顯示卡需支援Pixel Shading *光碟機 4倍速以上

不同凡響的武器

從目前官方釋出的試玩版本來看，遊戲中已經選擇了採用第一人稱視角，遊戲對於戰鬥場景和武器道具的設計製作也頗費苦心，正如在遊戲中角色的設定一樣，作為身懷超能力的偵探麥克丹尼，他在遊戲戰鬥中所使用的武器絕不會是普通的武器，因為一些普通的武器根本無法應付兇殘邪惡的惡魔，所以遊戲為玩家精心準備了很多意想不到的驚喜，玩家在遊戲中可以使用各種各樣的武器，其中包括了「十字架」、裝有聖水子彈的槍枝，甚至於耶穌的畫像等都可以作為對付惡人的武器。遊戲中的魔法需要耗費玩家巨大的「法力」，也是如同我們常在影片中看到的法師驅魔的場景一樣，事先都有一連串的咒語或是密門，有些需要依照一定的順序來施行，玩家如果不按正確的順序輸入指令，那麼就不能發動魔法。此外，玩家所扮演的麥克丹尼還擁有一項特殊的能力──「真實之眼」，透過「真實之眼」，一些看似普通的人，到底是真實的人類還是惡魔偽裝的？玩家作為古老的驅魔傳人，就好好的運用這項能力來揭穿惡魔吧

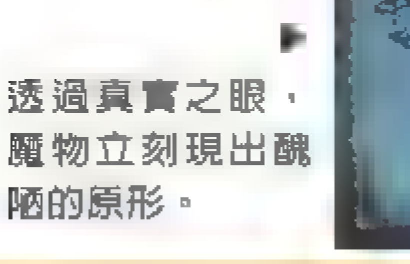
◀讓神聖的光輝發射，使怪物無所遁形吧！



◀佈設結界是很重要的一環。

穿梭異界的媒介

由於這款遊戲是以漫畫為基礎所創作的，模型架構很迎合大家的胃口，因此，在遊戲製作上對於人物模型和建築物的設計，則將原創漫畫作品的風格和遊戲特有的元素融合在一起，力求人物模型精致圓滑，建築設施頗具立體感，遊戲畫面層次分明。對於遊戲場景，也遵循漫畫的故事場景，洛杉磯被分為真實世界和地下世界兩個部分，玩家必須透過特殊的「水」來穿越兩個世界，透過這些「水」，玩家可以選擇來到惡魔世界還是回到真實世界中的洛杉磯，是不是感覺很像《沉默之丘4》中的時空隧道，這兩個不同的場景世界製作也大不相同，一切的遊戲場景都符合玩家所處的世界，在真實的世界裡，玩家可以看到高聳如雲霄的摩天大樓，明亮色彩的場景，但在惡魔的世界裡，所見到的則是灰暗恐懼的一切，這裡充斥著形式各異的惡魔，雙頭惡魔、火光四射等等。



▶透過真實之眼，魔物立刻現出醜陋的原形。

不同世界的交錯連接

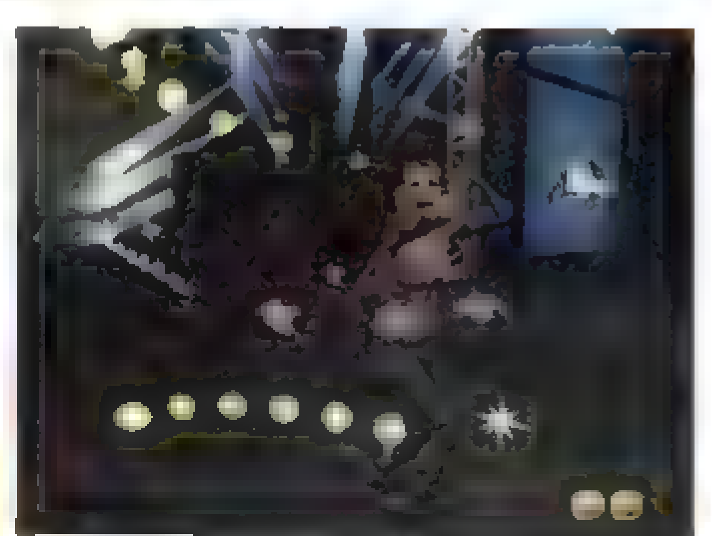
▲▶層層障礙正等著主角去克服

哈遊戲

創造屬於自己的角色

《明星手札》的自由度，從玩家創造角色時就可以發現，你可以創造一隻屬於自己的角色，從角色的頭髮、皮膚、身材、衣著等等，都可以讓你自由調整，當你創造好角色進入遊戲後，你將會和許多演藝界的NPC互動、學習，慢慢的進步你自己的舞步、歌聲等等，如果玩家不斷練習舞蹈，那麼你的舞蹈技能將會特別高，在跳舞評價也會比較高，當然，若是你不斷練習歌聲，代表著你將往歌星發展，和上一代相比，遊戲的自由度大為提高囉！因為《明星夢工廠》當中，玩家必須照著指令一步一步進行，完全沒有自己的方向，說它是一款單一路線看著角色成長的養成遊戲也不為過，而《明星手札》則讓這項設定進步了許多，玩家可以自由的讓你自己發展，創造一隻完全是「你」的超級巨星！

▲ 來拍帥帥的宣傳照吧！



▲ 把握每一場表演，秀出亮眼的成績。

在去年推出的模擬養成遊戲《明星夢工廠》，不到半年的時間，在今年二月馬上又要推出續作《明星手札》(Pop Life)囉！《明星手札》的遊戲重心放在「明星養成」方面，而它的遊戲方式可不像一般明星養成遊戲那樣無聊喔！玩家除了培養明星之外，還可以像模擬市民那樣任意的建造自己的房屋！

GAME INFO

發行日期 2月

製作開發	Monte Cristo
代理發行	ATARI
遊戲售價	NT790元
遊戲類型	養成模擬 語言版本 中文
適用平台	Windows 98 ME/2000/XP

建造自我風格的住屋

和一般養成遊戲不同的是，《明星手札》加入了和《模擬市民》類似的系統，你可以建造屬於自己專屬的房屋，在這房屋當中練習舞蹈和歌聲，當然，這些設備都是需要金錢的喔！但是遊戲的主要目的不是在賺錢，所以賺錢這項設定玩家並不用理會，只要隨著時間經過，你的金錢就會慢慢增加，利用這些金錢，來購買許多舞蹈、歌聲練習用的道具等，玩家也可以選擇佈置自己的房屋設備，而在《明星夢工廠》當中，就已經有相當多的設備可以讓玩家建造，續作當然更不用說囉！

◀ 建造自己的家

◀ 設置角色需要的娛樂用具

新增設備

《明星手札》當然要有更多的設備才能滿足玩家！除了前一款作品的設備之外，《明星手札》還加入了許多像是量身訂做的裝飾，玩家可以在練習之餘塑造個人形象，另外，更新增了寵物設備，可以飼養自己的寵物，養魚或是養鳥等，和牠互動，在其它器材方面，舞蹈和娛樂設備也增加了不少，這些都讓玩家慢慢體驗吧！

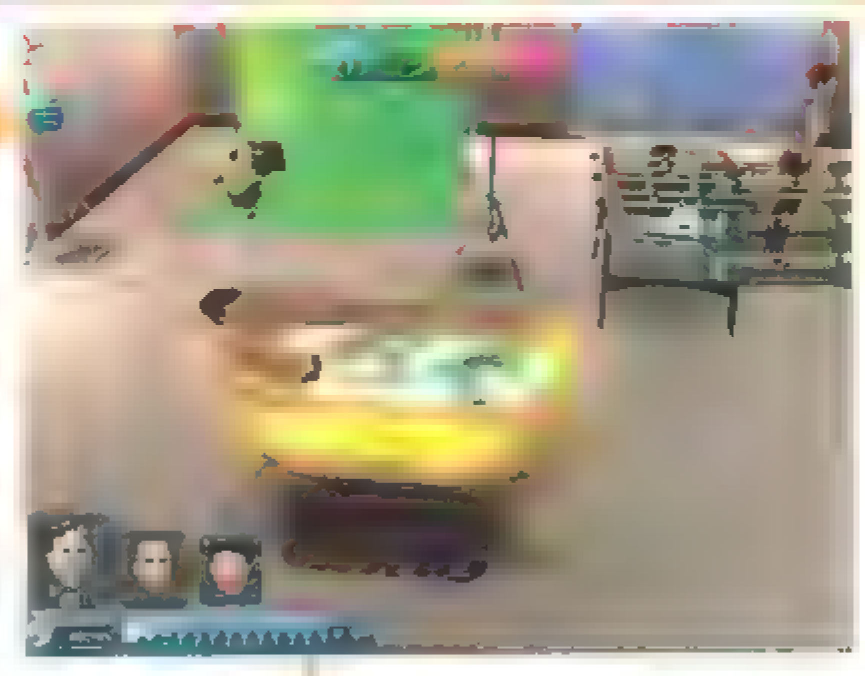
官方網址：http://www.tw.atari.com/

SYSTEM REQUIREMENTS | ＊CPU PIII 800MHz ＊記憶體 256 MB ＊硬碟 1GB ＊音效卡 相容於Direct Sound ＊顯示卡 相容DirectX 9/64MB 顯示記憶體 ＊光碟機 4倍速以上

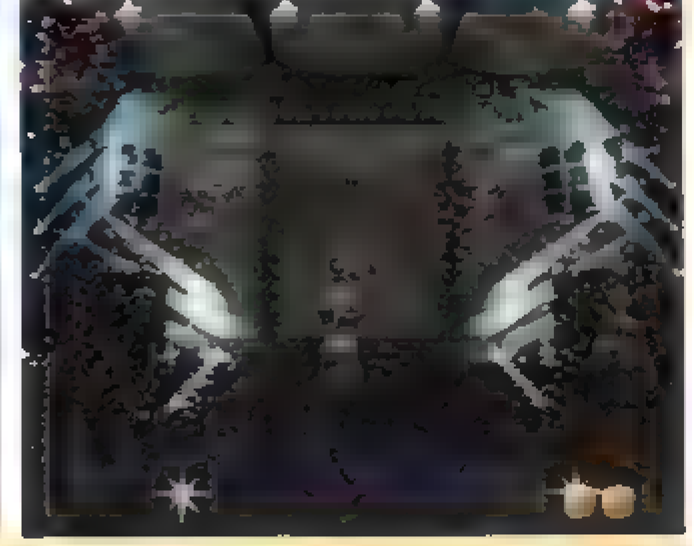
明日之星的成長歷程

全新動人的歌曲配樂

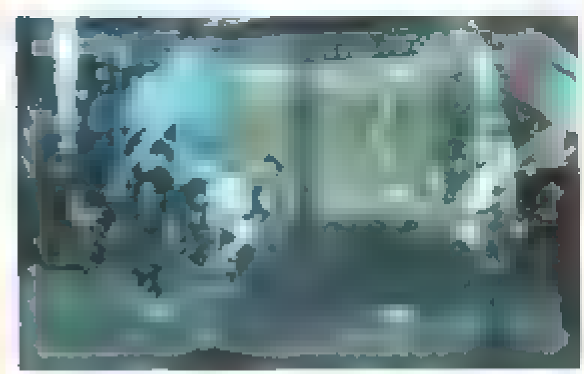
《明星夢工廠》當中，最讓玩家Enjoy的就是遊戲的配樂吧！明星遊戲怎麼可能可以讓音樂黯然無光呢？！而《明星手札》的音樂依舊不讓玩家失望，和前作比起來，音樂數量雖然新增不多，但是大部分都是重新製作的喔！從在自己家中練習的單音樂到大舞台的搖滾樂等等，無一不讓玩家心動，當然，除了聽音樂，玩家在進行音樂比賽時，可不要聽音樂聽到入迷喔！在比賽當中，你必須跳舞或是唱歌的分數高過比賽要求，否則可是會被刷下來的！而得到分數的關鍵，就在於玩家音樂和舞蹈的配合，利用不同的舞步多多配合，看看哪一種舞步和音樂可以得到最高的分數，才有辦法去過關喔！

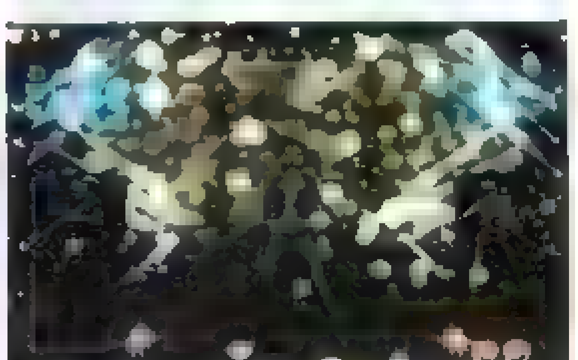


◀房子不夠大的話就省點空間吧！



▲ 終於站上夢想中的舞台





舞蹈的配合

當玩家在參加比賽時，必須依照當時的音樂來配合舞步，而在舞步之前，玩家連衣服都要配合音樂的需求才行，比如說，當時的音樂是爵士樂，如果你穿一套中國服出來，那得到的分數就會大打折扣，和上一代不同的是，《明星手札》的音樂會更多變化囉！除了風格明顯的音樂之外，還混合了一些現代流行音樂，讓遊戲更有變化性，想要過關，就多聽聽音樂和配合音樂的舞步吧！

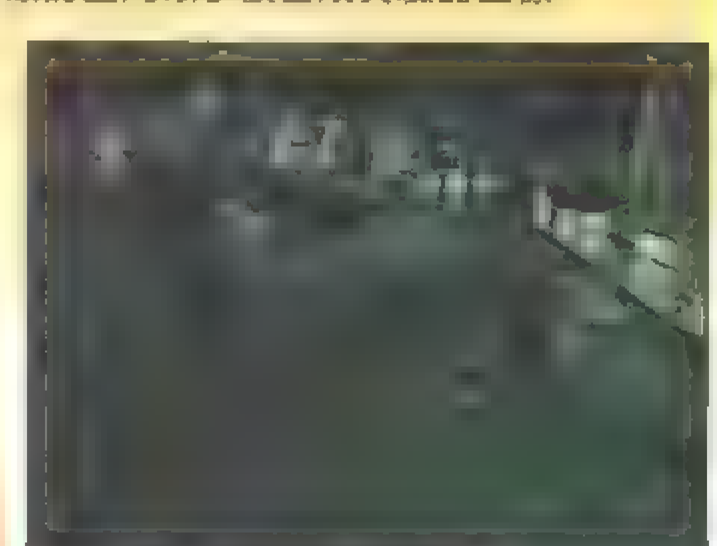
SECOND SIGHT 超能力戰士

動作冒險遊戲在市面上有不少種，不過現在介紹的這一款《超能力戰士》(SECOND SIGHT)，雖然也是一款動作冒險遊戲，但是卻加入了一些特殊的設定和詭異的故事劇情，讓遊戲的樂趣增加了許多。

喪失記憶的超能力者

遊戲的主要故事圍繞在主角 John Vattic 身上，他原本加入了一場戰爭的顧問，但在途中發生變故，當他醒來之後，已忘記了所有事情，而身上卻有多種莫名其妙的力量，在他發現一切都不對勁之後，開始從實驗室逃跑，因為主角是逃跑的關係，所以常常會被很多敵人追殺，遊戲裡除了各種敵人武器可以使用之外，還可以使用主角的特殊超能力，通常超能力是無限的，不過要有恢復時間，當玩家在進行遊戲的途中，主角會漸漸想起當初所發生的事情，在他加入戰爭不久，就被陷害帶到某個地方進行實驗，而當主角在逃跑時，也會出現訊息文字「逃跑的John Vattic是個高度危險人物」，在尋找記憶和逃跑的同時，主角也會越來越深入這個改造計畫的陰謀

▲ 謎一樣的主角似乎被當成實驗的目標



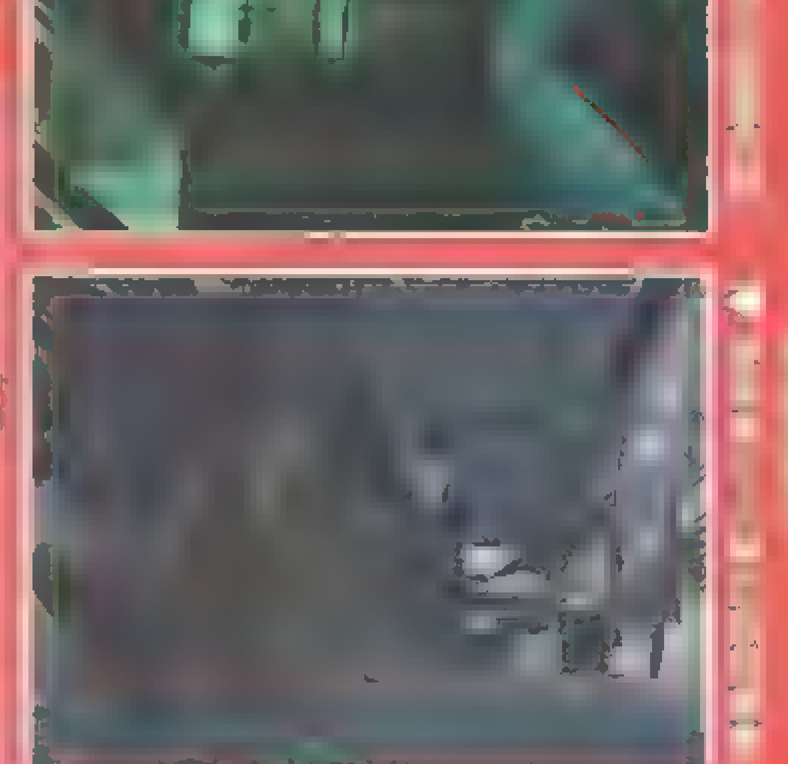
▲ 有一堆人要追殺主角

GAME INFO

製作開發 ATARI
代理發行 英寶格
遊戲類型 動作冒險　語言版本 英文

官方網址：http://www.codemasters.com/secondsight/

各處躲藏為上上之策



*光碟機 8倍速以上
*音效卡 相容於Direct Sound

身世之謎逐漸明朗

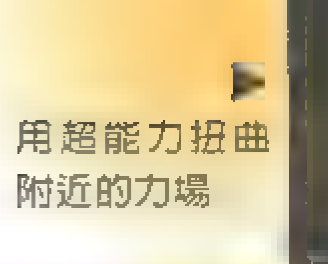
[illegible]

▲ 隨著遊戲進行，主角的記憶也會漸漸甦醒

◀ [illegible]自己的行蹤，要小心點

各大主機同步上市

《超能力戰士》將會同時上市XBox、PS2、NGC版本，讓各種不一樣主機的玩家都能體會超能力戰士的樂趣。不過以畫面表現上來說，XBox版本可能會略勝一籌，因為在遊戲裡的許多畫面都會用到許多特效，像是超能力所造成的爆炸等，基本上當玩家在進行超能力戰士的遊戲時，會發現某些場景像是在看電影一般，因為遊戲的特效絕對有媲美電影的品質，絕對不能錯過喔！



▶ 用超能力扭曲附近的力場

運用你的超能力

[illegible]

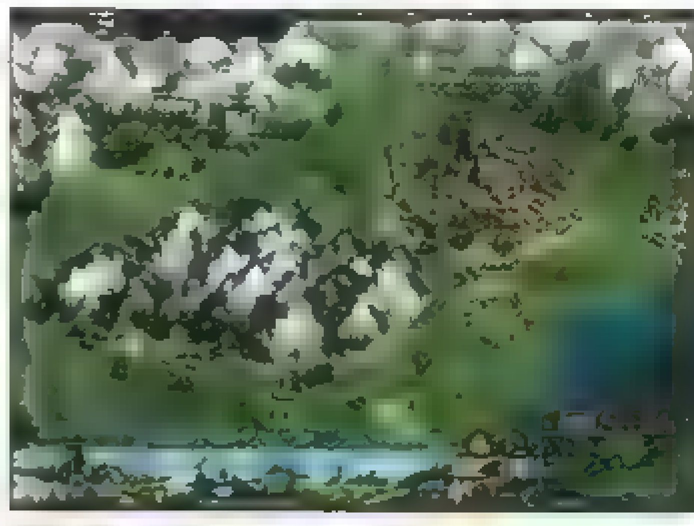
▲ 可用超能力隔空取物

◀ 超能力也可用來暗殺敵人

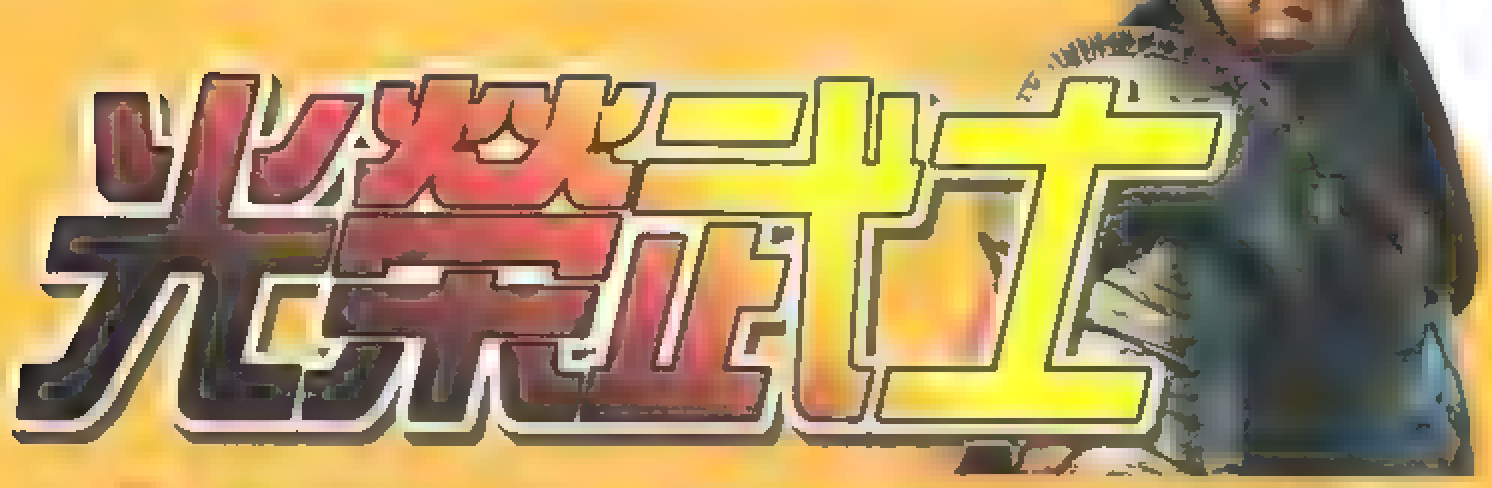
軍機館

廣闊的地圖

《光榮武士》這款遊戲的地圖範圍以真實地理作背景設定，而且比目前所有遊戲都廣闊的多，遊戲中共計有100個國度，超過150個的領域，整個歐洲板塊被劃為了三大區域，包括東歐，西歐和阿拉伯帝國，遊戲中的世界地圖涵蓋了整個歐洲大陸，從西面的葡萄牙到北面的挪威和瑞典，並且越過俄羅斯的最西邊境繼續向東延伸，每一個區域都有自己獨立的文化和藝術，而因應看起來如此複雜的遊戲環境，在遊戲中設計了提供玩家兩種主要的視圖模式，分別是「全局模式」和「精細模式」，在「全局模式」的狀態下，《光榮武士》這款遊戲它完全展現了整個歐洲大陸和重要的地點與景觀，如泰晤士河、阿爾卑斯山、蘇格蘭高地等，而玩家如果想仔細的處理自己領地上的事情，可以將遊戲切換到近距離視角時，玩家便可以看到圍繞在中央城堡附近的森林、農場和礦山，甚至農民與居民都很細緻得表現正在處理自己的事情，這些細緻的景致不僅美麗，對於實際戰鬥也有一定的影響。



的畫面



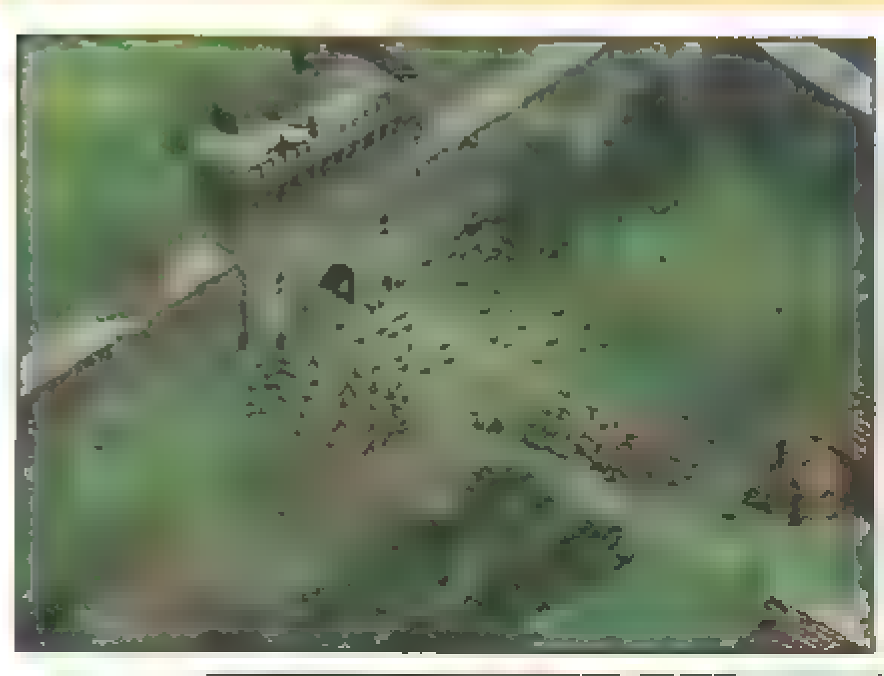
光榮武士

這款即時戰略遊戲，在今年又即將有一款大作要席捲國內囉！而這款稱為《光榮武士》的全新策略遊戲，由保加利亞遊戲開發小組Black Sea Studios操刀製作，在遊戲中玩家將在中世紀的歐洲大陸上開創出一個屬於自己的龐大帝國。

發行日期 3月

製作開發 Black Sea
代理發行 英寶格
遊戲售價 NT990元
遊戲類型 即時戰略　語言版本 英文
適用平台 Win 98/ ME/2000/ XP

官方網址：http://www.knightsofhonor.com/



複雜的制度

在策略上，《光榮武士》集結了各家之長，遊戲中仍要收集資源，建設，不過卻有一套獨特的機制，遊戲資源主要分為三類，分別是基本資源，貴重資源和外來資源，其中，基本資源包括食物、木材、石頭和鐵礦，它們都可以從自己的領地上獲得，而貴重資源則需要在特定的地域上取得，至於外來資源，玩家必須先建造一個大規模的貿易港口，或是佔領了擁有此種資源的特殊區域，然後不斷經營貿易、和平貿易，或是搶奪。另外，遊戲中騎士們是非常重要的，但是這款遊戲重點偏向整體戰略方面，而並非基本的管理階段，這也代表玩家不會老是擔心要種田等等的事情，在遊戲中騎士他們會自動的控制著基本的經濟活動，但是玩家仍然可以自行設定不同「領域」的生產優先權。

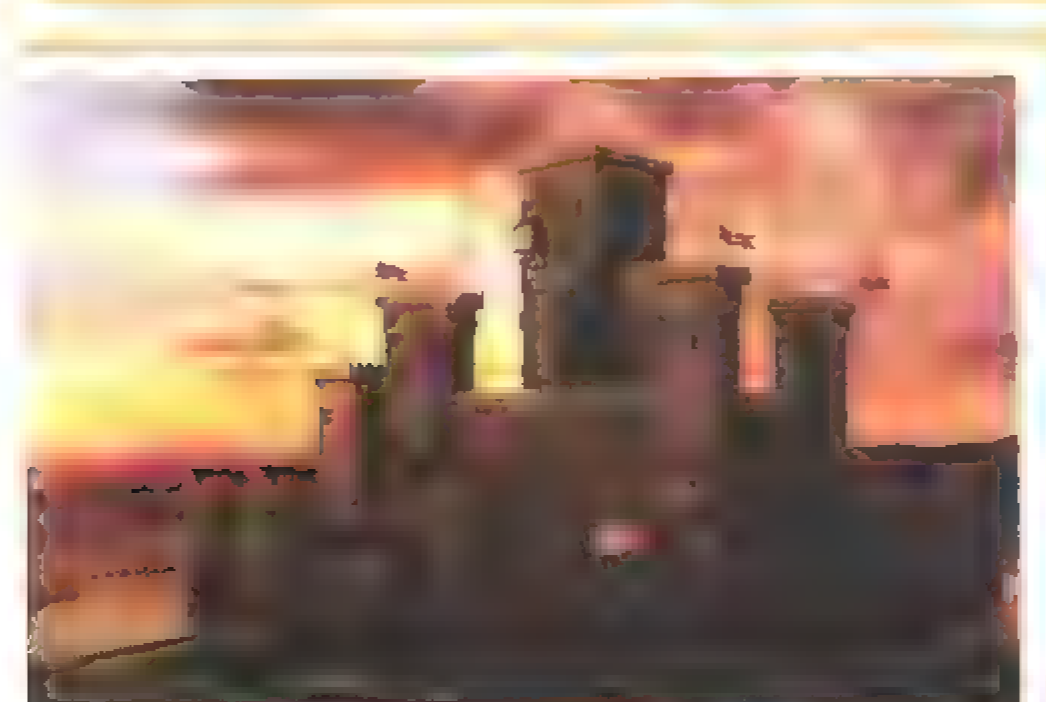
如何管理軍隊和領土端看玩家的智慧運用。

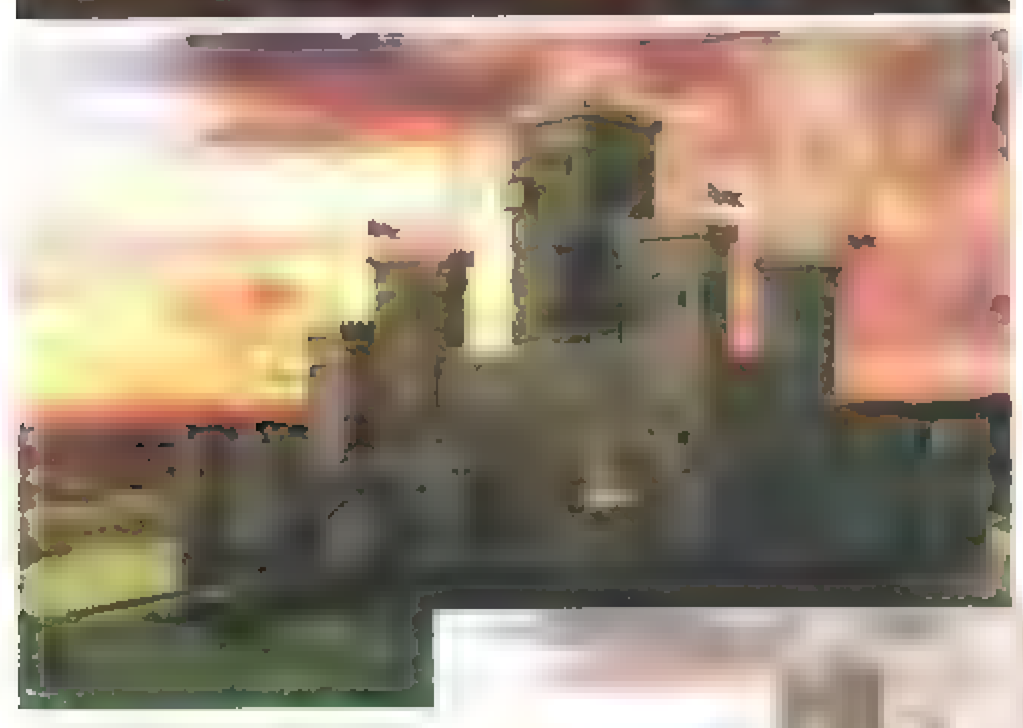
*CPU PIII 1G　*記憶體 256MB　*硬碟 1.2GB　*光碟機 8倍速光碟機
*顯示卡 16MB顯示卡，解析度1024x768　*音效卡 相容DirectX 9.x音效卡

騎士是重點 [illegible]

充榮武士，遊戲中有一個特殊的團體──騎士。身為一國之君，玩家不可能事事親自處理，所以玩家需要靠著騎士來為自己管理各項內政和率領軍隊，遊戲中將有數以千計的騎士，他們有著各自的看家本領，遊戲提供了包括「恐懼」、「攻城」和「統御」等25種騎士技能，比如擁有「恐懼」能力的騎士在率領軍隊與敵交戰的時候，可以令對手恐懼驚慌敗逃，使敵人士氣受挫，而擁有「領導」能力的騎士則可以帶領隊伍以超出一般的速度行進，每位騎士都多少具備其中的一種能力，而玩家可以通過施行仁政、舉行戰爭、征服其他國家等手段來獲得一種名為「聲望」的特殊資源，利用它可以提升騎士的技能等級，當然，如果你不會挑選人才的話，即便本來對你忠心耿耿的騎士也有可能離你而去。大致來說，遊戲中的騎士分為7類，分別為元帥、間諜、商人、地主、教士和建築者，每一種類型都有自己獨特的技能，有了騎士的協助，玩家在遊戲過程中會省下不少工夫，并在攻城掠地中，也可以將部分工作交給他們處理。

養兵千日，用於一時，別忘了充實自己的軍力

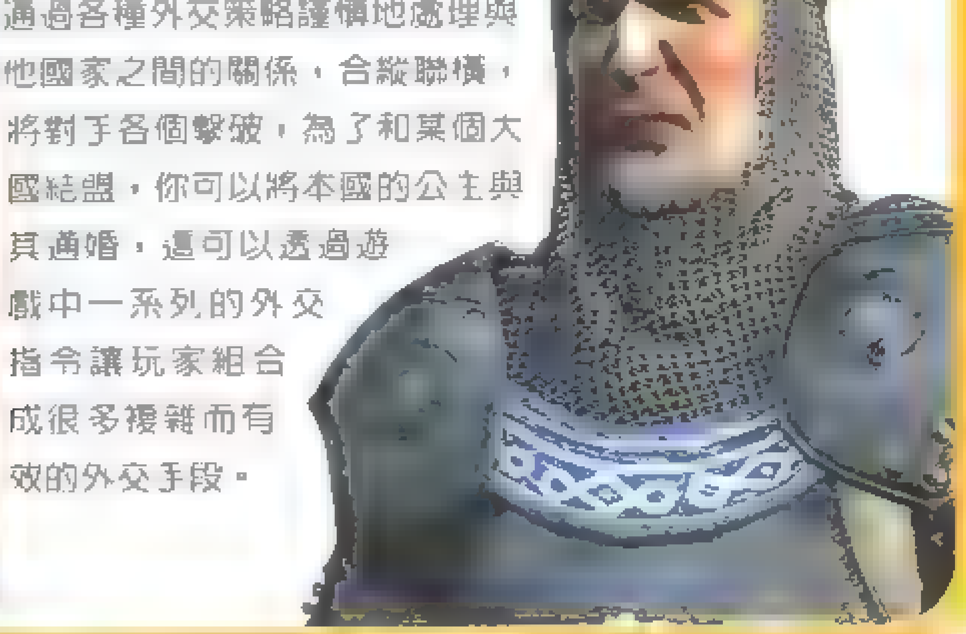




不同的天候變化，不僅讓遊戲感覺更真實，也會對戰爭造成些許影響。

外交與計謀 不戰屈人兵

除了戰爭之外，外交也是遊戲中的關鍵，畢竟要對付150個不同的「領域」和幾個不同的派系與國家，單靠簡單的武力征服是行不通的，遊戲中提供玩家利用外交方式來慢慢鞏固自己的霸權，玩家可以與電腦AI合作建立聯盟與和平條約，或是對其宣戰，由於遊戲剛開始時玩家不過是歐洲大陸上眾多小國的君主，而玩家開始在一個新世界的地圖上展開自己的征服歷程，同時還必須在眾多領域上的不同問題作出最佳選擇，包括經濟，宗教，間諜行為，外交和軍事決定，因此外交更顯得出它不可忽視的部分，除了一些較為常見的策略如貿易協定、和平條約以及通行協定外，遊戲還準備了一系列完善的間諜系統，每個國家都擁有一定數量的間諜，玩家可以根據實際需要，指派他們外出完成各種任務，如刺殺君主、煽動謀反、刺探敵情以及賄賂敵方騎士等，這些能令自己的稱霸之路走得更加平坦順暢。為了使本國不至於成為諸國群起而攻之的目標，遊戲中玩家需要通過各種外交策略謹慎地處理與其他國家之間的關係，合縱聯橫，將對手各個擊破，為了和某個大國結盟，你可以將本國的公主與其通婚，這可以透過遊戲中一系列的外交指令讓玩家組合成很多複雜而有效的外交手段。



哈遊戲

反恐戰爭的開端

一個由多家石油公司組成的企業團體[illegible]，不過其中一些美國公司並不想跟進，於是引爆了新一波[illegible]行動。為了打擊氣焰囂張的恐怖主義，玩家將率領一支稱為「利爪」的特遣部隊，在15個作戰任務中深入[illegible]等世界各大都市與恐怖份子作戰。[illegible]裝備，從自己研發的高科技裝備到[illegible]「利爪」的快速反應部隊中出現有[illegible]像是阿帕契以及黑鷹直昇機[illegible]「利爪」特[illegible]也擁有類似海軍陸戰隊員的兵種，[illegible]是你對付恐怖份子的主力部隊。

[illegible]

不久的未來，戰爭將以何種型態呈現？知名軍事小說作家Dale Brown與ATARI在即將推出的即時戰爭遊戲《火線交鋒》(Act of War：Direct Action)中將告訴玩家們這個答案。它是一款背景設定在最近未來的即時戰爭遊戲，有Dale Brown這名暢銷作家協助撰寫劇本，很顯然地《火線交鋒》將會是一款劇情緊張、遊戲過程刺激的RTS。

發行日期 3月

[illegible]

製作開發 [illegible] Systems
代理發行 ATARI
遊戲類型 即時戰略
遊戲售價 NT990元 語言版本 中英文
適用平台 Windows 98/ME/2000/XP

玩法不同的 RTS

即使遊戲還在早期開發階段，[illegible]現得相當完好，獨特的遊戲要素[illegible]Eugen System[illegible]遊戲開發公司擁有大約40名員工，[illegible]設計，所以玩家在遊戲中多少會看到一點傳統RTS不[illegible]。至於遊戲性方面，Eugen System也設計出與傳統RTS不同的有趣變化。像是玩家可以在戰場上俘虜敵人。在《火線交鋒》中安排有一些基地類型的建築物，所以玩家們不必伐木挖礦來生產資源，不過你可能得俘虜敵人來增加額外的建築資金，你可以俘虜遊戲中任何兵種單位，甚至是車輛載具被摧毀後也會有駕駛員跑出來讓你抓。

玩家可[illegible]運用戰術的快感，不用慢慢伐木挖礦累積資源

官方網址：http://www.atari.com/actofwar/

*[illegible] *硬碟 3 GB以上 *光碟機 4倍速以上
*[illegible] Sound

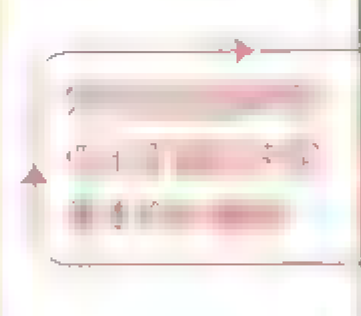
視覺享受的極緻

在　段發生在華盛頓的遊戲試玩影片中，玩家可以看到鉅細靡遺的高樓大廈，精緻地重現美國首都的街道場景　就算放大檢視　輛艾布蘭主力坦克，車體模型的細節度依然相當令人吃驚，比起FPS遊戲中的表現絲毫不遜色。另外像是火砲發射時的震動　直升機飛越表現出的流暢旋轉翼以及每個物件投射出的真實陰影都使得遊戲世界更加地豐富。遊戲中的所有建築物都能破壞，你可以真正看到戰火摧殘過的痕跡，玩家甚至能派兵駐防大樓，或是在屋頂上建立據點讓你擁有更好的視野。部隊進入建築物時會從窗口對周邊的敵人射擊，並且得到額外的防禦。一旦玩家在單人戰役模式中成功拯救世界，《Act of war: Direct Action》也提供單關的戰鬥模式（Skirmish mode）以及最多支援8位玩家對戰的多人遊戲模式。另外，遊戲也包含功能強大的關卡編輯器讓玩家們設計出他們自己的任務。

深度與自由度並存

遊戲在深度和自由度方面的表現也相當突出。小說講的是人，大多數時候角色也就那幾個，你有足夠的空間來描述關於他們生活中的小片段一其他的讀者們自會在他們的想像中填滿。在《火線交鋒》中就不是這樣了。你將會發現你與整個不斷運轉的世界、場所、器具裝備以及性格互動一如果你試圖用文字來表達所有事情的話會搞得讀者們暈頭轉向。《火線交鋒》的遊戲體驗將設定成一部近未來的動作冒險電影。你是一個有始有終的劇情中的一部份，不過當你在遊戲中做出抉擇並與遊戲引擎互動時將可以選擇貫穿劇情的路徑。你會在一個已經存在的世界中面臨許多逐漸開展的事件，但同時也將會在遊戲世界中創造

您的生命以及周遭每一個人的性命

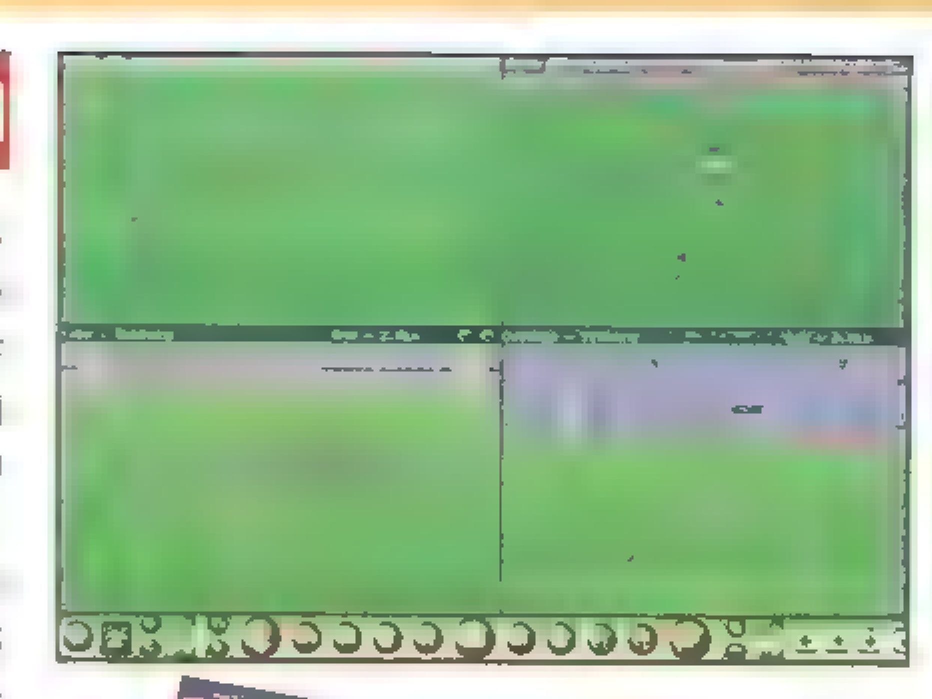


知名作家的

哈遊戲

呼朋引伴 角逐龍頭

不同於時下大多數遊戲，《足球經理 PRO》引進大富翁遊戲單機多人同樂的觀念，在一臺電腦上，最多可以同時選擇四位經理，各自經營不同的球隊，參加不同的聯賽，彼此互相幫忙（找碴？），或在比賽時，互相較量球隊實力。遊戲中聯賽級別眾多，各玩家如果所選的國家、級別不同，可別誤會了會造成各玩各的，沒有互動的狀況。平常的時候，玩家們可以互相約好，來一場友誼賽，進行戰術訓練的實驗；在交易或租借球員方面，自己人也好商量，比起和電腦玩時，誠心邀約慘遭到拒絕，心情會好許多。不過，當玩家們實力攀升，站上足球界頂端之後，免不了還是要互相比賽，那時不管現實生活中感情再好，在虛擬的球場上還是不能留一絲情面。



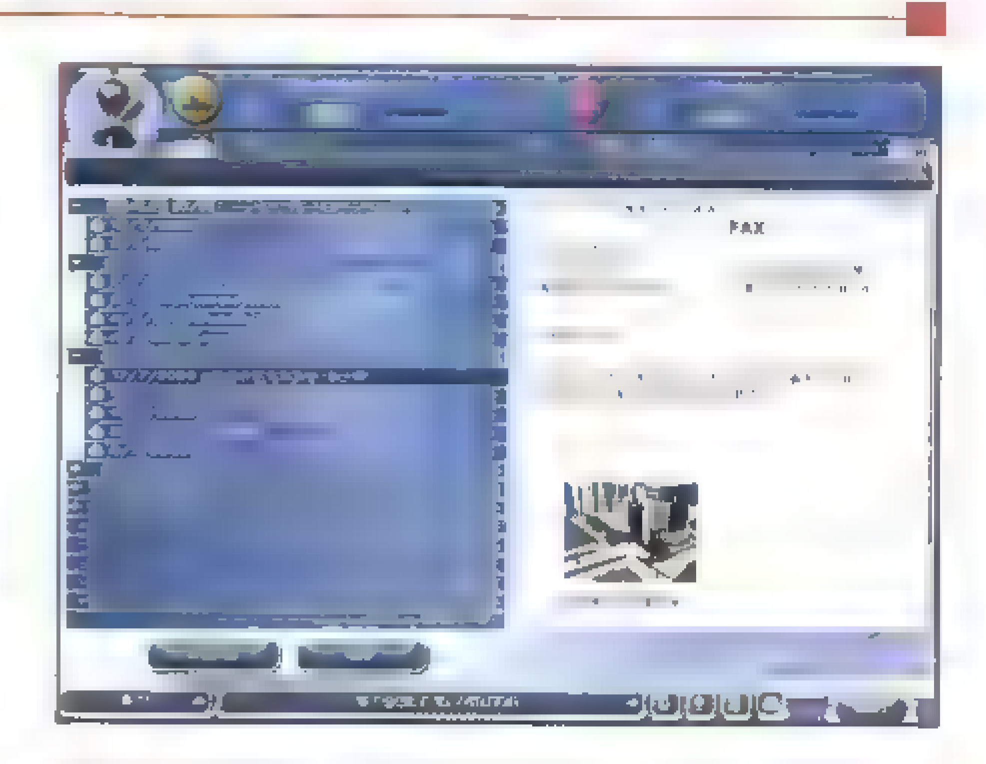
每當世界級運動比賽開打的時候，電視雜誌等媒體總是爭相報導，街頭巷尾傳來的聊天話題，十有八九離不開各隊伍的輸贏、進球得分狀況。您是否曾經幻想過，自己也是球隊的一員，贏球的時候，球迷熱烈的歡呼擁戴，輸球的時候，球迷也不忘送花安慰？《足球經理PRO》(Soccer Manager PRO) 便是以此為出發點，所設計的一套模擬經營遊戲。

發行日期 1月

製作開發 JOWOOD
代理發行 光譜
遊戲類型 策略
遊戲售價 NT690元 語言版本 中文
適用平台 windows 98/ME/2000/XP

卡片系統 增強實力

有鑒於職業足球界的複雜，《足球經理 PRO》在真實中引進虛擬設計，在同類遊戲中首創卡片系統，「球員」卡片僅能對單一球員使用，但有效時間長，最高可以維持整個比賽。「球隊」卡片可以提升全體球員的能力，但有效時間短，使用條件需求也偏高，是對戰強隊時的最佳王牌。「經理」卡片是屬於經營層面的卡片，可以讓受傷的球員加速恢復，或大幅提昇訓練效果。而最後效果最多樣化，功能也最迷人的「X碼」，可以讓裁判對犯規行為視若無睹，也可以讓本來要一年才能建設完成的運動設施，在一週之內就完工啟用。不過，像這樣違法亂紀的行為，經常會有什麼下場，可沒有人能保證喔！



官方網址：http://www.time.com.tw/

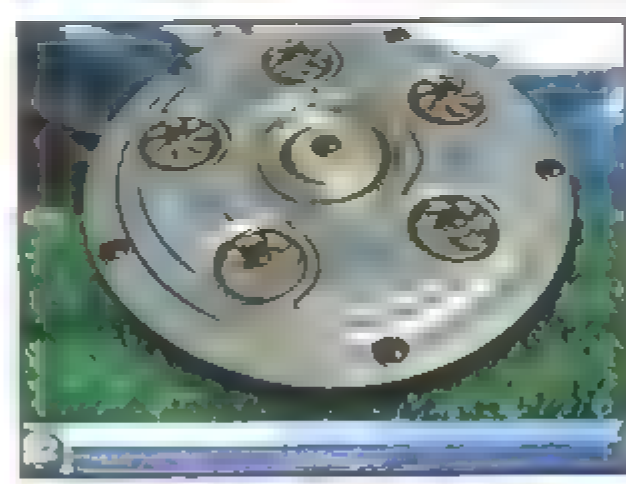
SYSTEM REQUIREMENTS ＊CPU PIII-800 ＊記憶體 64MB ＊硬碟 700MB ＊光碟機 8倍速光碟機 ＊顯示卡 16MB以上，支援DirectX 9以上的3D加速卡 ＊音效卡 DIRECT SOUND相容音效卡

大權在握 差遣家人

您喜歡舒舒服服地坐在總裁的位置上，指揮秘書助理們辦妥您交代的任務？還是頂著大太陽，揮汗在足球場上指導球員？《足球經理PRO》了解每個玩家不同的心理，特別設計了助理功能，在玩家剛進入足球界，對一切還不熟悉的時候，如果願意花錢僱用助手，將大大小小工作交代給各位能力各有千秋的助理們負責，自己從旁一邊觀察、一邊學習，對於喜歡的工作，可以親自攬下來，對於不喜歡或沒信心做好的工作仍然丟給助手處理。當然了，每位助理能力各有千秋，想要球隊長久經營，就要善加利用他們的長處，否則經理可是會經常收到抱怨信件的。遊戲中沒有硬性規定，一定要聘用助理，也沒有規定哪些工作一定要由助理負責，這是一款講求模擬真實與自由的遊戲，事必親躬的主管也好，坐在辦公室裡等著驗收成果的主管也好，玩家要採用何種方式培養足球隊，全由自己決定。

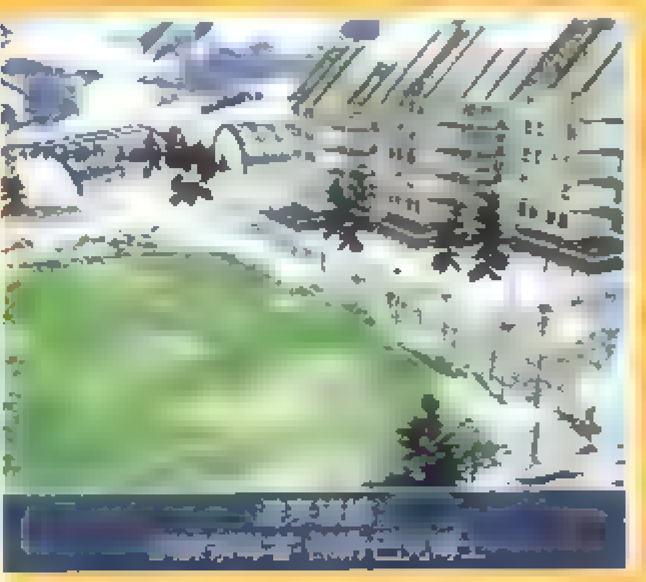
天賦特質 左右勝負

《足球經理PRO》中預設了8000多位球員，除了足球員該有的體力、力量等各項基本屬性之外，每人還有天資與特質的設定，天資好的球員，無論現在能力多麼差勁，各大球隊都會爭相奪取，加強培養，以求未來開花結果，為球隊爭下幾座獎盃。天資差的球員，即使一開始就擁有很強的能力，但是幾乎沒有發展性可言，教練們通常不太願意花時間特別培養。培養的重點就是影響比賽最為重要的特質！遊戲中有50餘類正負面特質，正面特質，比如射門能力一流、比賽中不容易疲憊，有少部分是球員天生具備的，絕大多數必須靠經理特別訓練，才能引發出來。有的時候，爭氣的球員也會在比賽中，突破心理障礙，自己引發出來，為經理省下一筆訓練費用。至於負面特質，當然不會是訓練來的，有些球員天生叛逆，就是喜歡挑戰犯規，有些球員則是後天環境中，因為犯規多次，習以為常，也養成不良特質；或者是為了勝利，奮不顧身，經常把自己弄得傷痕累累。這些礙眼的負面特質很難消除，只能向偶爾來訪的奇人異士求救，但是奇人異士是否真有本領，又是另外一回事了。



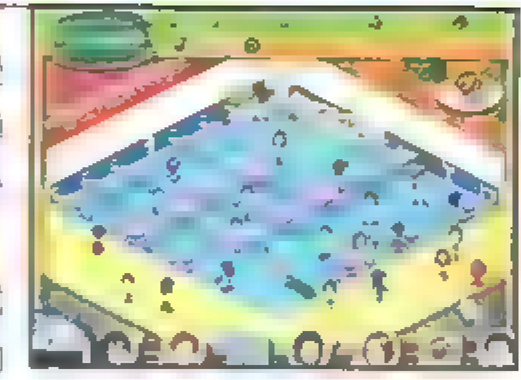
累積經驗 無限升格

經理當久了，要在夢幻球場上稱霸天下，除了一次又一次的勝利之外，覺得生活有點平淡嗎？《足球經理PRO》特別為經理設定了許多升級方案，激發經理的挑戰慾望，升級方案內容多變，包括奪得聯賽冠軍、連續贏得20場比賽、本年度獲得3座獎盃等，遊戲每次會提供兩個方案給玩家選擇，只要完成一個，經理等級便可獲得提昇，稱號也會從最業餘的經理升格至專業足球經理。升級後的經理，可以自由分配能力點數，能力共分為四項：訓練、財政、談判與球員積極性，訓練能力愈高，每次訓練球員時可以訓練更多項目；談判能力愈高，合約談判的成功率會跟著提昇。隨著評價的上升，遊戲中其它的球隊也會對經理產生興趣，紛紛開出價格聘請大經理加盟，雖然這是一件很光榮的事，但是這些球隊能力通常都很差，所以才要新的經理……，而且經理不能從原球隊帶走任何道具或球員過去。喜歡追求新生活、新挑戰的玩家不妨一試，培養一支新球隊打敗過去的球隊，或是將過去的球員全部挖角過來，也算是另外一種遊戲樂趣。



人事分配要適當得宜

《明星餐廳》中所有員工都是由明星來擔任的，從服務台的帶位員、廚房作料理的廚師、端盤子及清潔桌面的服務生、收銀台的結帳員、到餐廳外發傳單拉客人的宣傳員，每項工作都考驗著玩家在人員調度方面的智慧。例如天后阿妹偶像魅力無法擋，甜美的笑容令人覺得十分親切，如果從事宣傳工作，將可為餐廳拉進不少顧客，但是若放在廚房裡，就白白浪費了她迷人的天賦喔！此外即使都是魅力動人，不同的巨星能夠吸引的客群也會有所差異，像是美鳳姐，可說是婆婆們心目中無法抗拒的完美媳婦；而聲音甜美的水蜜桃姊姊，幾乎就是小朋友心中永遠的女神了！



易憐

結帳能力一流，保證帳單只會多算，絕不少收

希弟

年輕活潑討人喜愛，且活動力超強，工作一整天也不會疲憊。

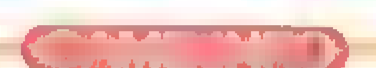
若英

行動力差，反應力強，無法端盤上菜桌子，卻能比人更快

會媚

最具有親和力，看到她天真無邪的笑容，每個人都會不由自主地走進餐廳。

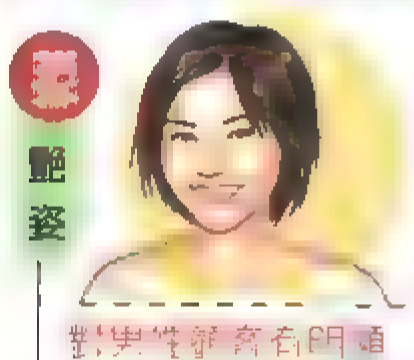
想知道星爺的廚房功夫有多厲害嗎？志玲姊姊端盤子走台步的魅力有多迷人呢？耍酷的杰倫了不了怎麼算帳單啊？或者蔡徐兩位名嘴的康熙合作能為餐廳拉進多少客人呢？《明星餐廳》邀集了紅遍兩岸三地最閃耀的 80 位超級巨星，共同為您的餐廳努力築夢，實現您打造美食天堂的夢想！



製作開發 光譜
代理發行 光譜
遊戲類型 策略模擬
遊戲售價 未定 語言版本 中文
適用平台 Windows 98/ME 2000/XP

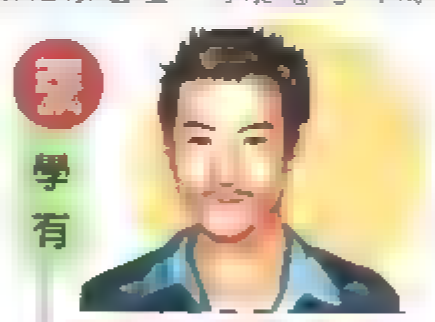
多樣豐富的餐飲型態

想吸引顧客到餐廳用餐，光靠明星魅力是不夠的，玩家還得提供各種令人食指大動的美食，以滿足每個顧客的口腹之慾。遊戲中的美食包括中式合菜、港式茶點、台式小吃、日式料理、南洋定食、歐式餐飲等六種風格，廚師的手藝當然會影響食物的品質，但是如果沒有合適的廚具，他們的手藝將會大打折扣。由於每道食物需要的廚具，以及料理流程都有差異，必須針對菜單及廚師屬性，添購適量的廚具，才能作出完美的料理。例如一間以港式茶點為主的茶樓，玩家就必需要添購較多的蒸籠與油鍋；而設在遊樂區的冰淇淋店，除了冰櫃需求量較大外，最好還能多設結帳櫃檯，才能應付川流不息的外帶人潮



艷姿

對男性顧客有明顯的吸引力，還會獨門的南洋料理喔！

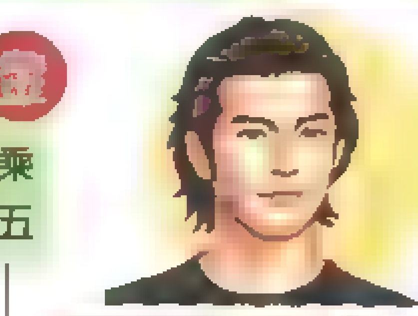


學有

擅長各種港式點心料理，對於年輕客群也有吸引力

劫輸

尊貴的氣質最能吸引年輕顧客，迷人的酷表情可以維持二十四小時



乘五

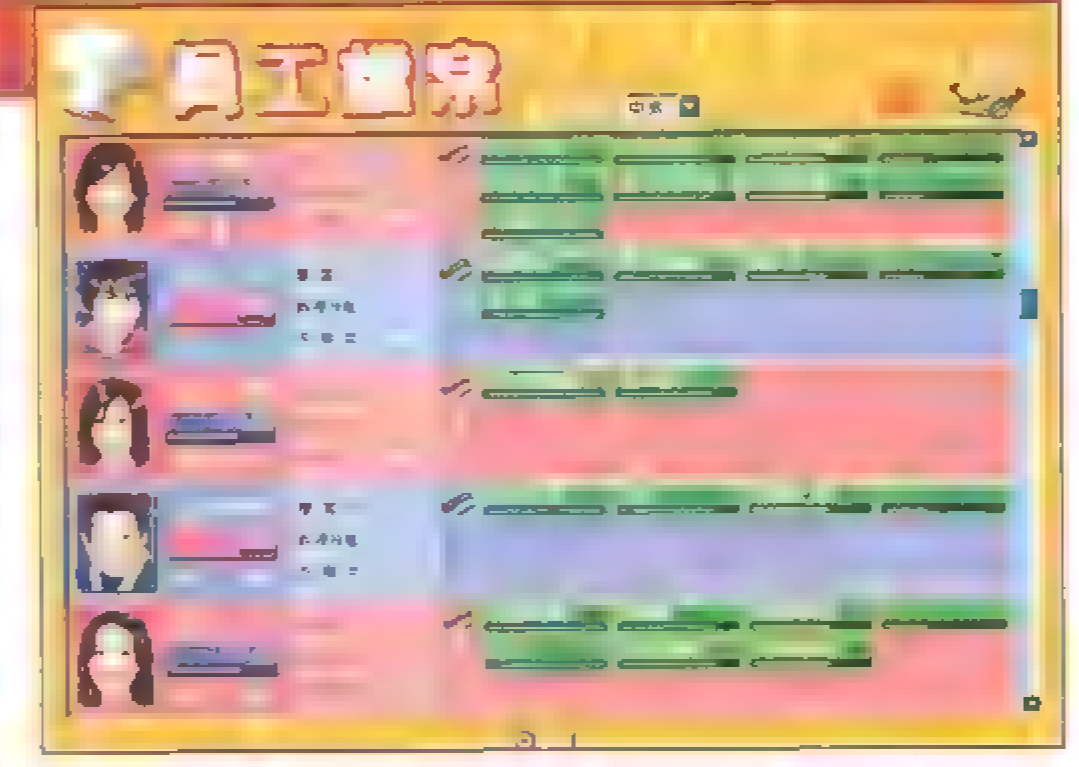
具有巨星迷人的特質，不僅是女性顧客的最愛，還會擅長日本料理

官方網址：http://www.t-time.com.tw

＊CPU PIII 500MHZ ＊記憶體 128MB RAM ＊硬碟 未定 ＊光碟機 8倍速以上
＊顯示卡 相容DX8 0/64MB顯示記憶體 ＊音效卡 相容DX Sound音效卡

迴轉物品流的妙用

除了美味的食物及親切的服務，用餐環境對於顧客而言也是十分重要的。玩家可以選擇不同的裝潢風格，搭配同樣風格的餐桌椅及裝飾物，以滿足顧客在視覺上的享受。例如在女性購物人潮較多的台北東區，選擇粉彩典雅式的裝潢風格，配合同系列的立燈、雕塑、屏風、瓷瓶、盆栽等裝飾物，就能吸引更多女性顧客上門消費；而在年輕人為主的西門町地區，流行風潮式的裝潢以及同系列的餐桌椅、點唱機、水族箱、酒櫃等，將是吸引年輕人的主要因素。要蒐集全套風格的物品可不是件容易的事，玩家必須時時注意畫面下方「迴轉物品流」中流動的物品（很像迴轉壽司，不過物品可是會一直換的），才有機會買到想要的餐廳設備及裝飾物，有時甚至還會出現傳說中的珍貴寶物，這可是能大大提昇餐廳吸引力的好機會！「迴轉物品流」除了提供各種餐廳設施外，還可在此僱用明星成為餐廳的一員，運氣好的話還能買到飲食秘笈，讓您的菜單中增加一些吃了會讓人感動落淚的罕見美食喔！



鐵麟

中華料理界的超級巨星，對開發新菜色的能力無人能及

朝尾

[illegible]，[illegible]人[illegible]他們[illegible]吃一[illegible]點

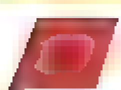
到明

[illegible]一流，[illegible]客人[illegible]力

康勇

反[illegible]力[illegible]，但可[illegible]倒他

變化多端的任務關卡



明星餐廳一共設計了近30個各具特色的關卡，玩家必須從台北開始，一路挑戰香港、上海、新加坡、東京、[illegible]等亞洲十大城市，除了要面對各地不同的飲食文化外，還必須僱用當地知名的超級巨星，以滿足顧客在飲食上的需求，只有達成每個關卡所賦予的任務目標，例如顧客人數、收入金額、餐廳評價、黃金料理等等，才能讓你的餐廳進入世界餐飲協會「公佈的全球一百名店排行榜！此外為了讓遊戲更有挑戰性，遊戲中還設計了許多突發事件，考驗玩家的反應力，例如某大牌藝人前來品嚐美食，若能讓他滿意的話，會大幅增加餐廳知名度；還有突然湧進大批客人，必須配置廚師及服務生讓每桌客人都能順利用餐；也有特殊客人指明菜單以外的菜色，並約定時間前來[illegible]，如果能夠順利達成目標，就有機會得到額外的收入等等，變化多端的設計，讓你每次玩都能感受不同樂趣。

灰

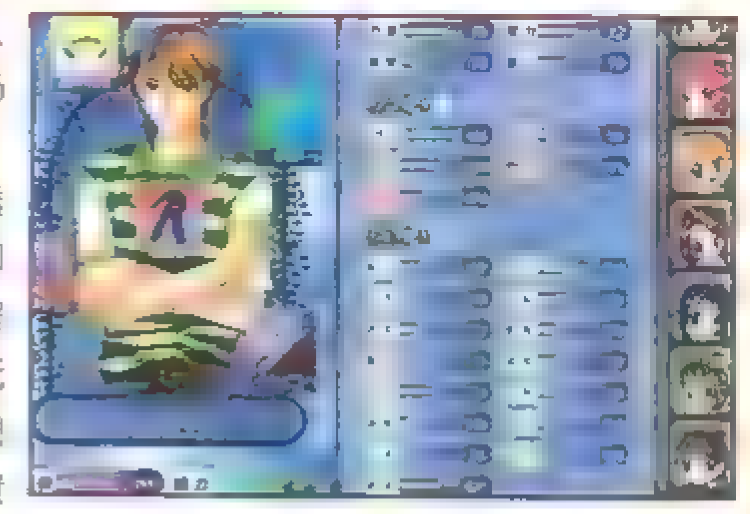
具有多方面的才華，[illegible]客人

閒騎

赴城

文武兼備 隨意養成

▼努力把男主角培養成校園中的佼佼者吧！

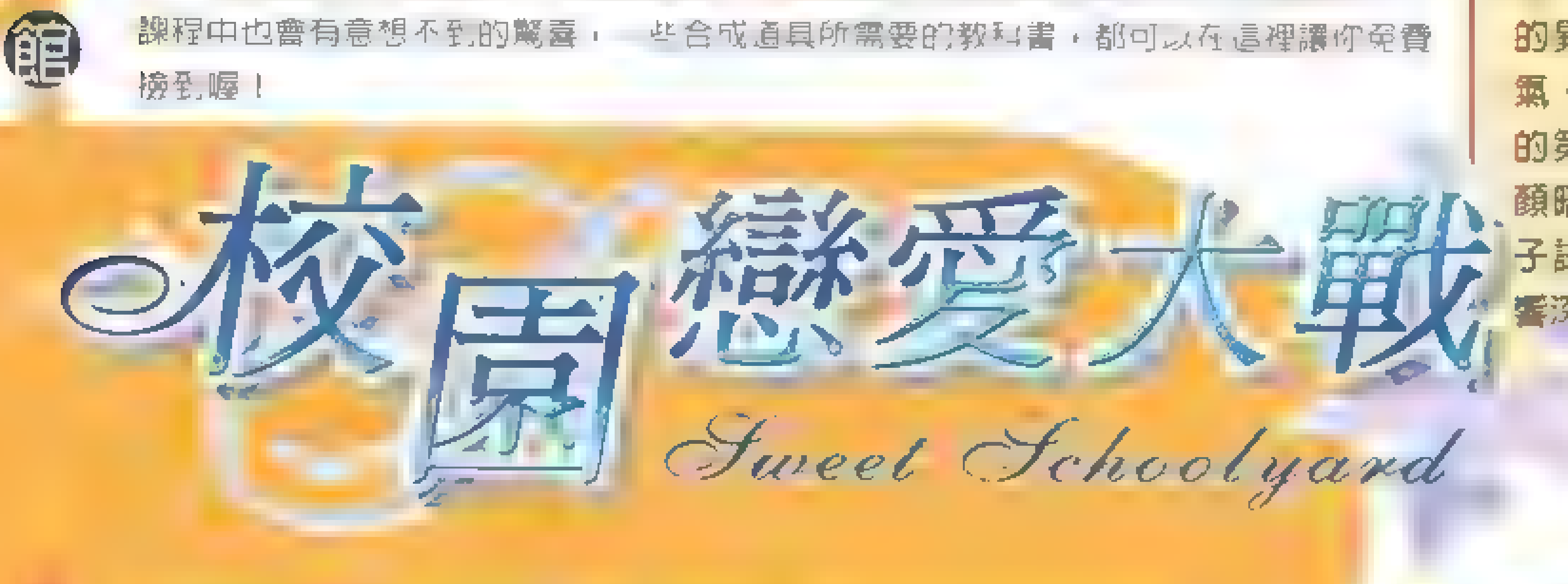


在六大類的活動中，課程是養成個人內在屬性最快也最紮實的方法，玩家15種的屬性會因為不同的課程而有所消長，舉凡邏輯、文筆、藝術、口才等，可以透過文學、經濟、演說等課程加強，但是卻會降低格鬥屬性，而體育方面的壁球課程雖然可以加強格鬥及勇氣，卻會因此降低研發屬性等，所以究竟要養成一位風流倜儻的迷人帥哥、文武雙全的風靡學長，還是一位絕頂聰明的資優生，完全都要靠六大類課程的上課多寡來決定。除了養成之外，課程中也會有意想不到的驚喜，一些合成道具所需要的教科書，都可以在這裡讓你免費撈到喔！

林子謙

生日—8/14

遊戲男主角，生性活潑開朗，待人誠懇，擁有奇佳的異性緣與運氣，到迦提雅的第一天就與顏賠結識，對子謙往後的影響深遠。



校園戀愛大戰
Sweet Schoolyard

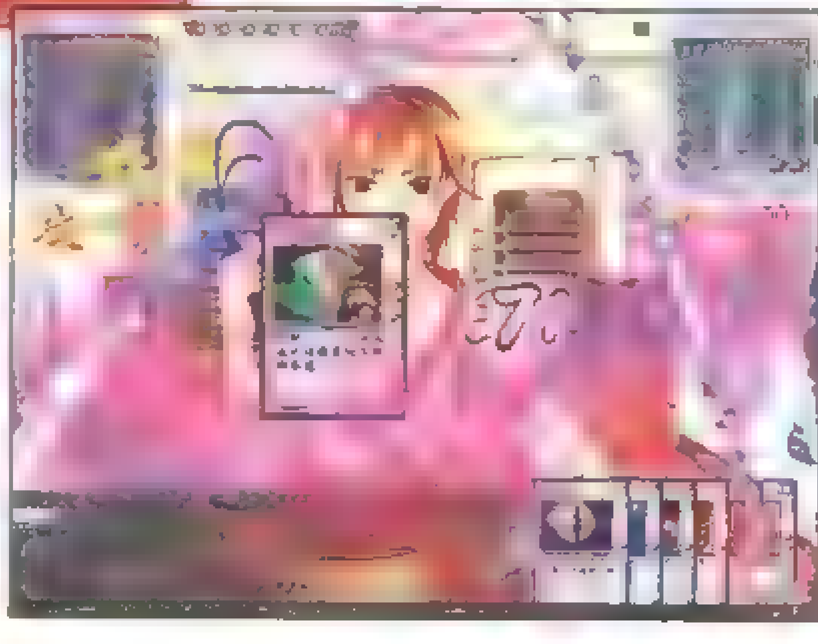
《校園戀愛大戰》中有多達38個的場景讓你擁有滿滿的行程安排，六大類23項活動：課程、社團、打工、玩樂、研究、合成也任君選擇，每一項活動都會影響玩家的屬性消長，只要特定的屬性到達標準，還可以角逐社長寶座一職，在70萬字龐大的故事劇本下，四十種以上的結局絕對變化萬千！

GAME INFO

製作開發 戲頁
代理發行 光譜
遊戲類型 養成
遊戲售價 NT650元 語言版本 中文
適用平台 Windows 98/ME/2000/XP

六大社團 擇一鑽研

▼與柳依依的戰鬥



學校生活除了上課之外，當然也得添加一點個人興趣，遊戲設計了烹飪、美術、武道、時尚、資訊、校刊等六大社團，絕對滿足你各方面的喜好。參加社團除了有更多機會遇見佳人之外，也可以利用研發系統為自己在社團中闖上一片天空，因此不同的社團裡會有不同的研發路線，從藝術精品、電子資訊到武器裝備，都可以自行研究出新品種，一方面可以自行使用，不用花錢購買這些物品來提高屬性、降低疲勞之外，一方面還可以送給心上人提高好感度，甚至乾脆拿到商店變賣累積資金。但是在時間的限制下，玩家又無法顧全六大社團的所有活動，所以是不是要專心朝向其中一項社長的經營之路，就看玩家的抉擇。

柳依依

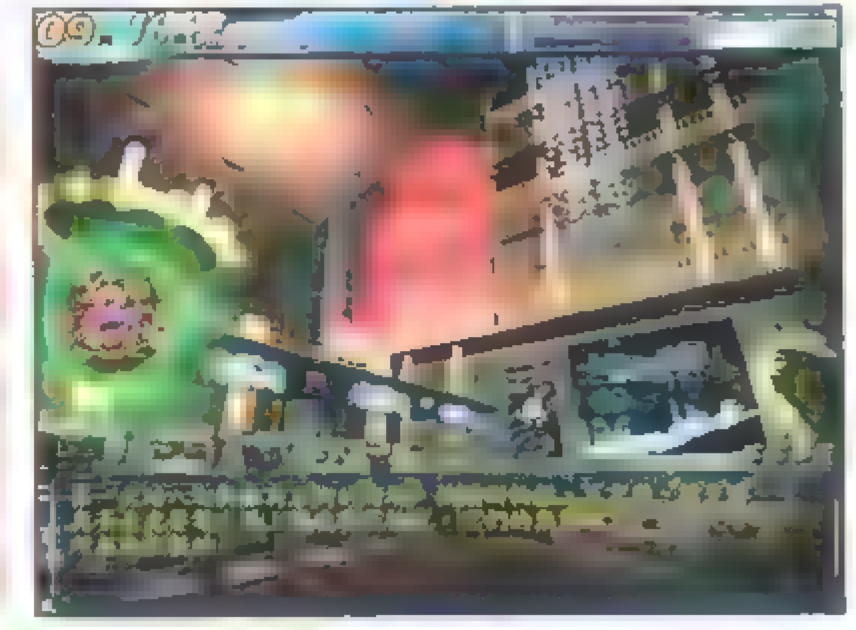
生日—8/6

連鎖科技集團千金小姐，由於母親早逝，被寵出一副大小姐脾氣，高興時像天使，生氣會變成人見人怕的惡魔到處欺負別人，但是比起父親的野心，依依算是可愛的小惡魔吧！自信的雙眼，一頭金黃色的秀髮，配戴許多飾品，喜歡清涼的服裝和低腰牛仔褲，比起其他人，多了種不容侵犯的尊貴氣質。

SYSTEM REQUIREMENTS | ＊CPU PIII 800 ＊記憶體 128 MB ＊硬碟 700 MB ＊光碟機 32倍速光碟機 ＊顯示卡 DIRECT X 9.0完全相容 ＊音效卡 DIRECT SOUND完全相容音效卡

經營社團 成就夢想

加入社團之後會獲得許多關於女主角或是擔任社長條件等的情報，只要滿足其條件，就可以觸發特定事件，像是美術老師忽然有失眠的困擾，常帶著黑眼圈出現，如果能找到傳說中的夢鄉鳳銘，社長一職就能輕鬆擁有囉。只要當上社長就能下達招募社員、營運方針、任命絹員等命令，例如烹飪社需要廚師、服務生才能研發新菜色、販賣東西等，玩家可以經營社團事業，學習如何管理社員、研發、行銷與成本控制，以及生意談判，甚至排解學校社團內部的派系爭鬥，這樣一個事業有成的校園貴公子，想不擄獲女主角崇拜的眼神跟愛慕之心都很難囉



▶眩目撩人的賭場，只沉溺其中睞

韓蓁

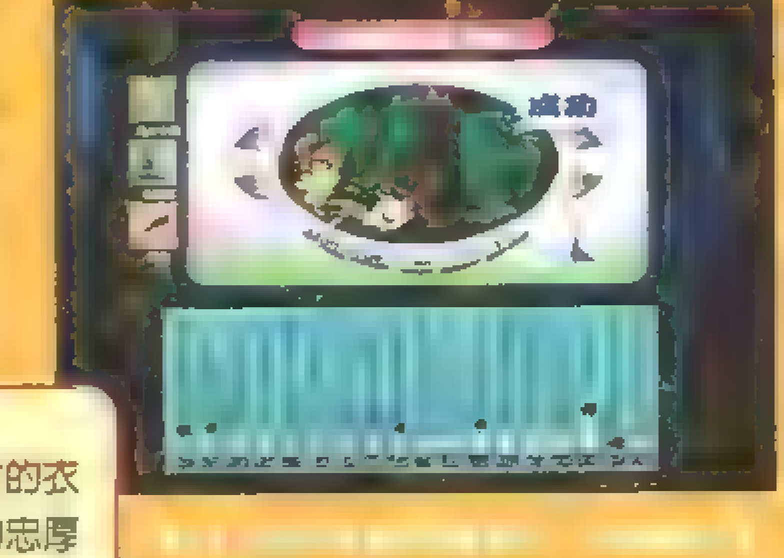
生日－1/14　星座－摩羯座

冷漠的眼神，深褐色長髮及腰，擁有模特兒都羨慕的修長雙腿，喜好線條簡單又能突顯神秘氣質的衣飾，集美貌、才智於一身的冰山美人。天生聰穎卻冷酷的韓蓁，從大一開始，就開始幫學校從事研究工作，但是研究背後隱藏的秘密，她是否知道呢？

▲[illegible]

多方嘗試 [illegible]不斷

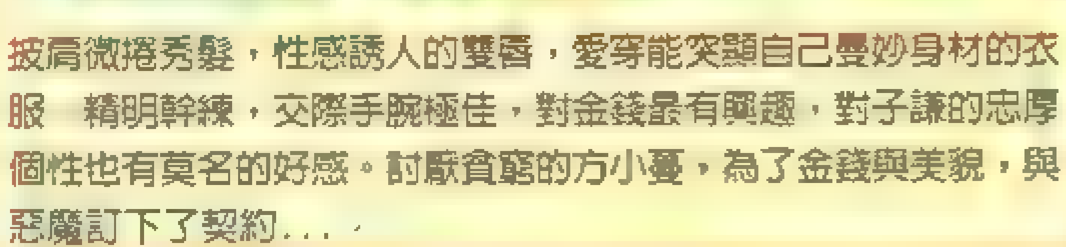
[illegible]



方小蔓

生日－2/3

披肩微捲秀髮，性感誘人的雙唇，愛穿能突顯自己曼妙身材的衣服，精明幹練，交際手腕極佳，對金錢最有興趣，對子謙的忠厚個性也有莫名的好感。討厭貧窮的方小蔓，為了金錢與美貌，與惡魔訂下了契約．．．



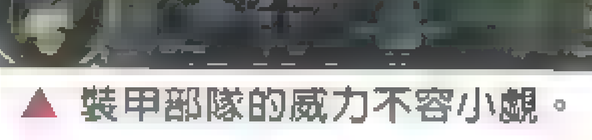
徵召作戰單位

與一般注重採集生產的即時戰略遊戲不同，《代號：鋼鐵行動》不用花時間在建造基地與生產上。它的系統類似於同公司所製作的《戰略高手》，在每個關卡開始前，讓玩家利用有限的補給點數來自由徵召一定數量的作戰單位，而在遊戲過關後，也會依照玩家的表現，給予補給點數，士兵等單位更可以選配不同的裝備，例如說可用的橡皮艇，對付裝甲車輛用的手榴彈等。也就是說，如果你是善於指揮步兵的小隊長，沒有人會逼你一定要開著坦克上戰場。這不但提高了遊戲的自由度，也讓玩家在戰術的運用上，有更進一步的發揮空間，在同一關卡利用不同兵種的調配方式，讓玩家能夠體驗到完全不同的樂趣。戰場上的所有單位還會隨著經驗值的累積而提升等級，在攻擊與防禦力上會有所加成。

◀ 空降部隊降落，即將開啟一場世紀之戰。

CODENAME: PANZERS PHASE ONE
代號：鋼鐵行動

對於喜歡即時戰略遊戲的玩家，《代號：鋼鐵行動》絕對是一款不能錯過的 3D 二戰超級強作，除了刺激逼真的聲光效果外，遊戲開發小組更以符合史實與戰爭的真實度做為優先考量，讓玩家化身為二次世界大戰時德、俄、美等國的指揮官，在真實戰役所改編的戰場上衝鋒殺敵



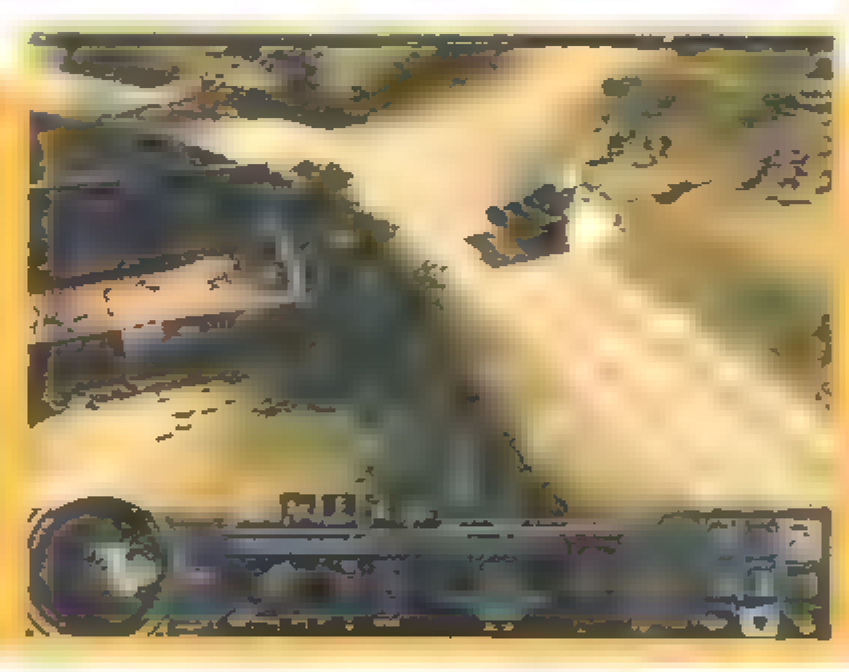
▲ 裝甲部隊的威力不容小覷。

發行日期 2

製作開發 Stormregion
代理發行 光譜
遊戲類型 即時戰略
遊戲售價 未定　　語言版本 中文
適用平台 Windows 98 ME/2000,XP

二戰原味重現

遊戲中每一場戰役都是根據史實所改編，玩家可以親身參與包括《D-Day》中猶他灘頭登陸戰，或是二次世界大戰的開端－1939 年德國入侵波蘭。遊戲的 3D 物件十分精細，數十種的運輸工具與裝甲坦克，會在畫面上重現它的實際規格與強大的破壞力。遊戲中除了地形外，所有的物件都是能夠被摧毀的。裝甲的穿透度也是經過考慮，玩家就算是用了一整個連的步槍火力，可能只傷到坦克的烤漆，只有使用火砲、其他坦克或轟炸機，才有可能摧毀重裝單位；或者玩家也能夠選擇用火焰噴射槍，把坦克的駕駛給「烤」出來，等到坦克冷卻後再進行佔領，也不失為經濟有效的好方法。



▶ 無堅不摧的坦克也有經不起瘋狂掃射的時候。

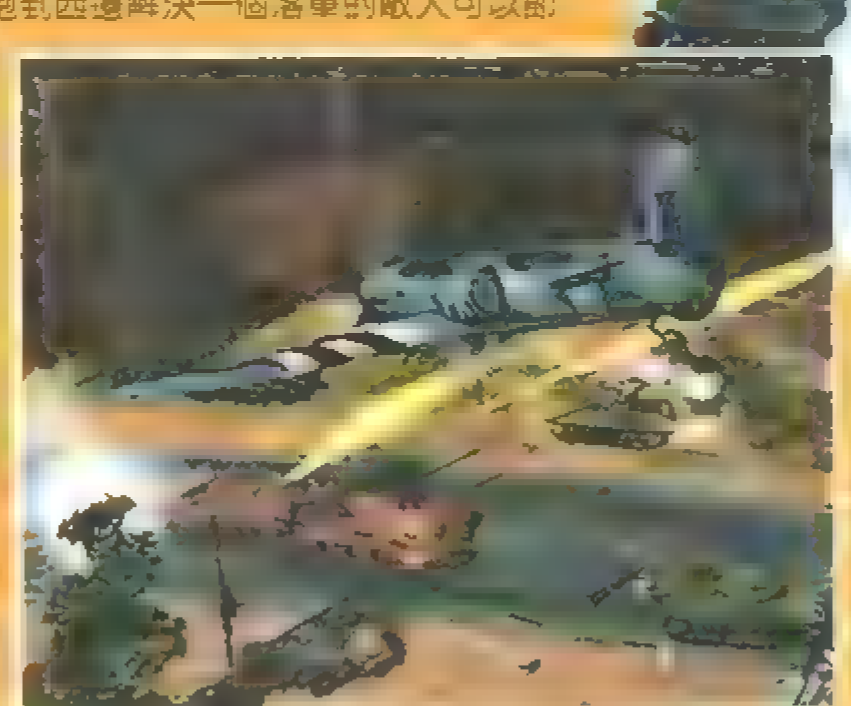
▶ 飽受戰火摧殘的城市早已殘破不堪。

官方網址 http://www.panzers.com/index.php?page=news.us panzers

* CPU [illegible] 750 MHz [illegible]　* 記憶體 256 MB　* 硬碟 3GB
* 顯示卡 [illegible]MB　* 光碟機 8倍速光碟機　* 音效卡 相容DirectX 9.0b

好上手的 操作模式

遊戲有項打破傳統 RTS 規則的設定，就是暫停的加入。遊戲中玩家可以隨時按下 space 鍵來暫停遊戲，但在遊戲暫停時玩家仍能對單位下達新的作戰指令，佈署妥當，這種類似《柏德之門》等角色扮演遊戲的操作方式，讓玩家在緊湊的作戰當中依然可以正確的下達作戰指令，減少部隊的損傷。除了暫停的功能外，遊戲還有二倍速進行的功能，這樣一來，要從地圖的東邊跑到西邊解決一個落單的敵人可以節省下許多時間。與《魔獸爭霸》等即時戰略遊戲不同，遊戲中除了裝甲車等載具是各自獨立的單位外，步兵則依照屬性不同，以2-5人小組為一單位，這項設定也大大簡化了操作的難度。遊戲中還可以對步兵下達指令，命令他們跟在裝甲單位後方進行掩蔽，降低損傷。

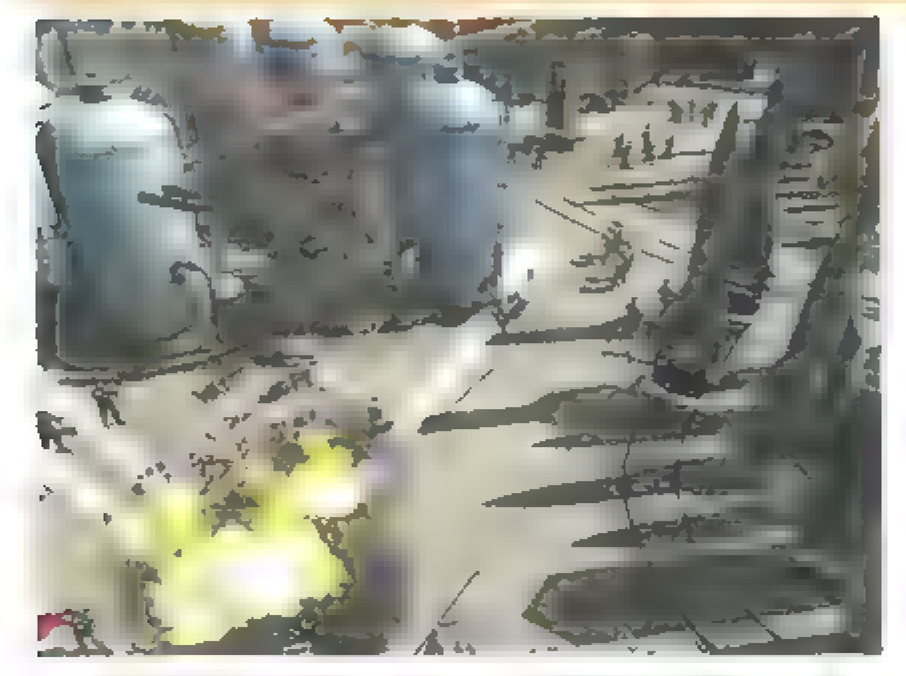


在雪地中作戰的難度應該會提升不少。

小心，敵人從上空襲擊的威力。

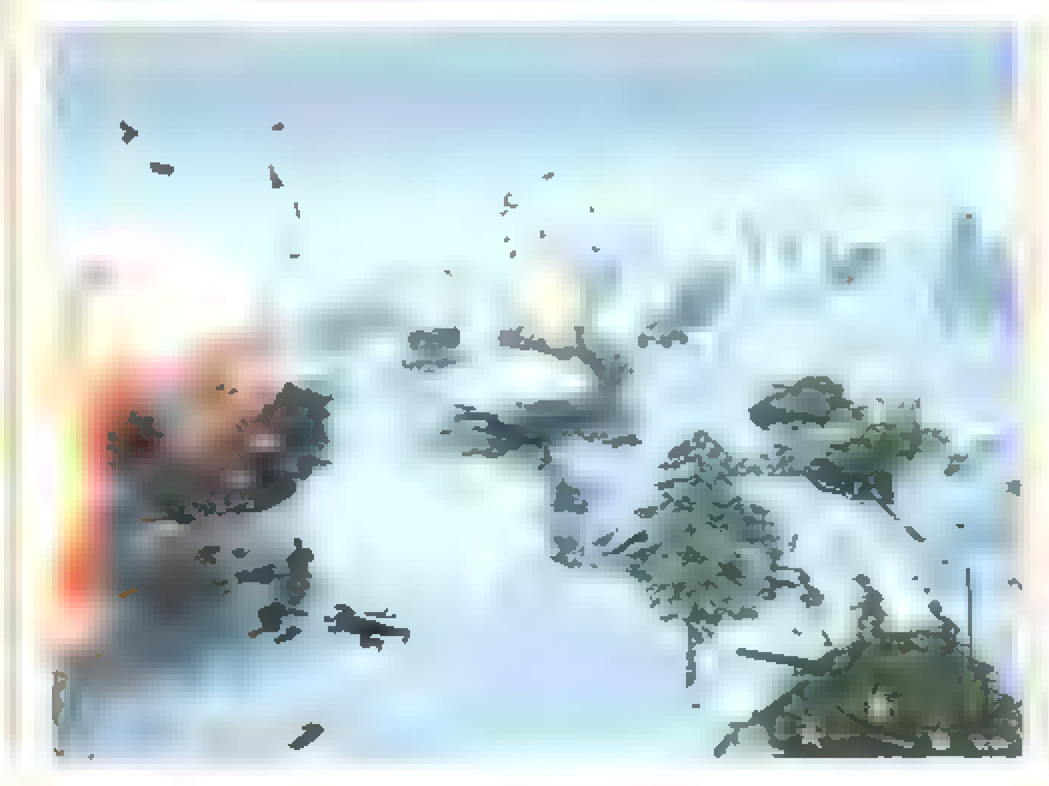
[illegible] 場景與設定

在遊戲當中，每輛裝甲車皆有著複雜的參數，除了基本的 HP 外，其四面的裝甲值也會隨戰鬥而改變。一輛被砲火擊中的裝甲車，其 HP 值與裝甲值都會下降，在下一次的砲轟中則會造成更嚴重的損傷。全3D的場景可以自由轉動鏡頭，減少戰場上的死角。電腦配備夠高的玩家更能體驗到遊戲畫面的精細程度之驚人，當玩家佔領了建築物後，可清楚看見其中傢俱的擺設，牆上的花紋；連小小一個士兵的 3D 模型都高達3300個平面，拉近鏡頭甚至還能清楚看見其身上的迷彩圖樣。整個遊戲給人的感覺，簡直就像是在空中鳥瞰一場迷你的真實戰爭。《代號：鋼鐵行動》挾帶著歐美遊戲網站的一致推崇與好評，與豐富且考究的史實，便利快捷的操作，緊張刺激的戰役，再加上近乎完美的畫面表現，它絕對是一款能夠讓玩家沉醉在其中並大呼過癮的超級大作！



▲ 發現敵軍的軍火庫了，只要把它摧毀，勝利就手到擒來了。

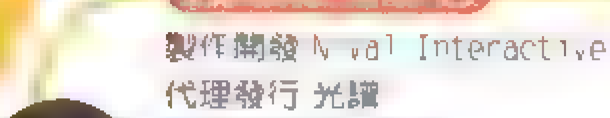
▲ 空襲的成本高，但效率可是一流。



◀ 爆破處盡是殘骸與屍體。

沉默小組-傭兵

由俄羅斯公司Nival Interactive製作，獲得Gamespot 網站給予8.2分高評價的戰爭遊戲《沉默小組1943》之官方資料片《傭兵》除了新地圖、新任務外，包括任務賞金制度，畫面品質與敵方AI也都有作調整。在國內玩家的引頸期盼下，由光譜公司代理的中文化版本已進入最後修改階段，將在近日內與玩家們見面。



製作開發 Nival Interactive
代理發行 光譜
遊戲類型 回合戰略
遊戲售價 NT4?0 元　語言版本 中文
適用平台 Windows 98 ME 2000 XP

全新傭兵經濟制度

這次的故事背景是在二次世界大戰剛剛結束的1946-47年間。前作中兩大陣營的40位戰士，在戰後加入了名為「哨兵」的地下傭兵組織。由於這是一個非政府官方的機構，所以身為隊長的玩家要自行集資一切的活動費用，這也是《傭兵》與前作最大的不同之處。小隊若要雇用新成員，就得花錢，等級越高的士兵，佣金也相對越高；你還得花錢買武器、裝備，還有醫療服務和一些任務的情報等。雖然在任務完成後都會有筆賞金，但累積財富最好的方式還是在戰場上蒐集戰利品，再回基地轉賣給武器庫的軍火商。有些敵人遺留下的武器，性能會比在商店中能買到的更好。在任務完成後，千萬別急著離開戰場，先檢查一下滿地敵人留下的物品，常會有意想不到的收穫。

▶ 只要有錢，什麼樣的傭兵都能雇用。

▲ 看不到的敵人是最可怕的。

技能樹升級系統

《傭兵》除了承襲前作回合與即時制並行的遊戲方式外，職業升級技能樹也一併保留了下來。各職業依照不同的屬性各有專屬的一套技能，玩家必須有效分配點數，強化小隊中的每個角色，以達成任務目標。例如第一線的戰士與擲彈兵必備的機槍使用與投擲相關技能，醫務兵的醫療技能，偵察兵的潛行與近戰武器技能，工兵的陷阱與開鎖技能，與狙擊兵的狙擊相關技能等，都是戰場上勝利的必備要素。此外，玩家還能在等級許可範圍內於基地中利用經費來提升角色的各項屬性。

▶ 在汽油筒旁開火會不會太刺激。

▲ 替傭兵升級技能才能達到事半功倍的效能。

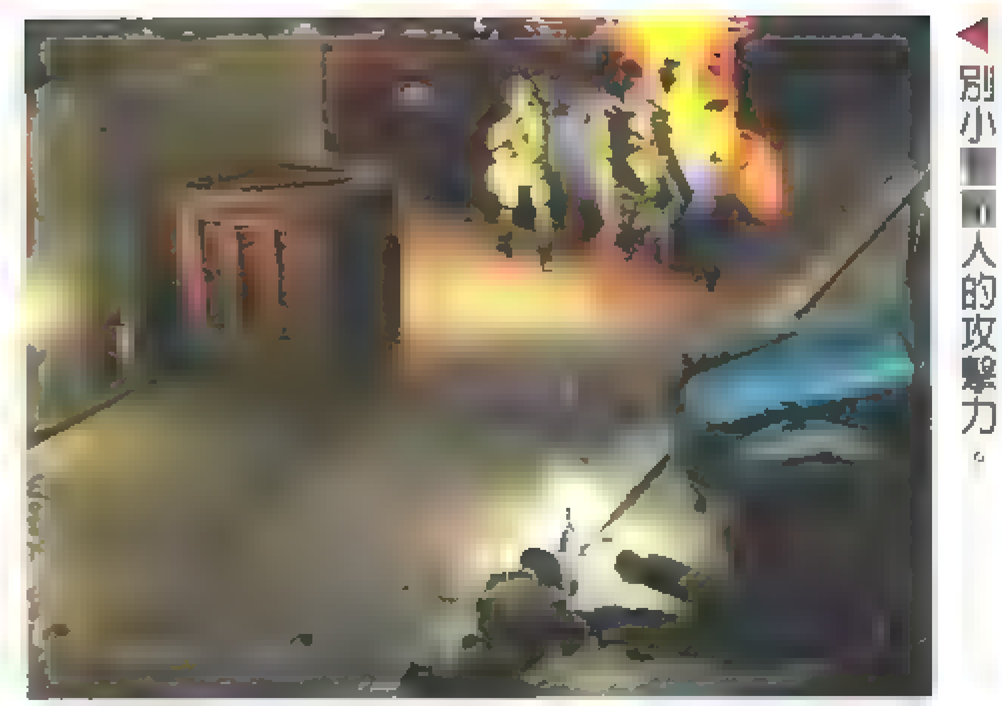
官方網址：http://www.time game.tw/ss/ss.htm

＊CPU PIII 600 MHz以上　＊記憶體 128 MB　＊硬碟 主程式＋資料片需3GB硬碟空間
＊顯示卡 顯示卡 32MB　＊光碟機 8倍速光碟機　＊音效卡 相容DirectX 9.0

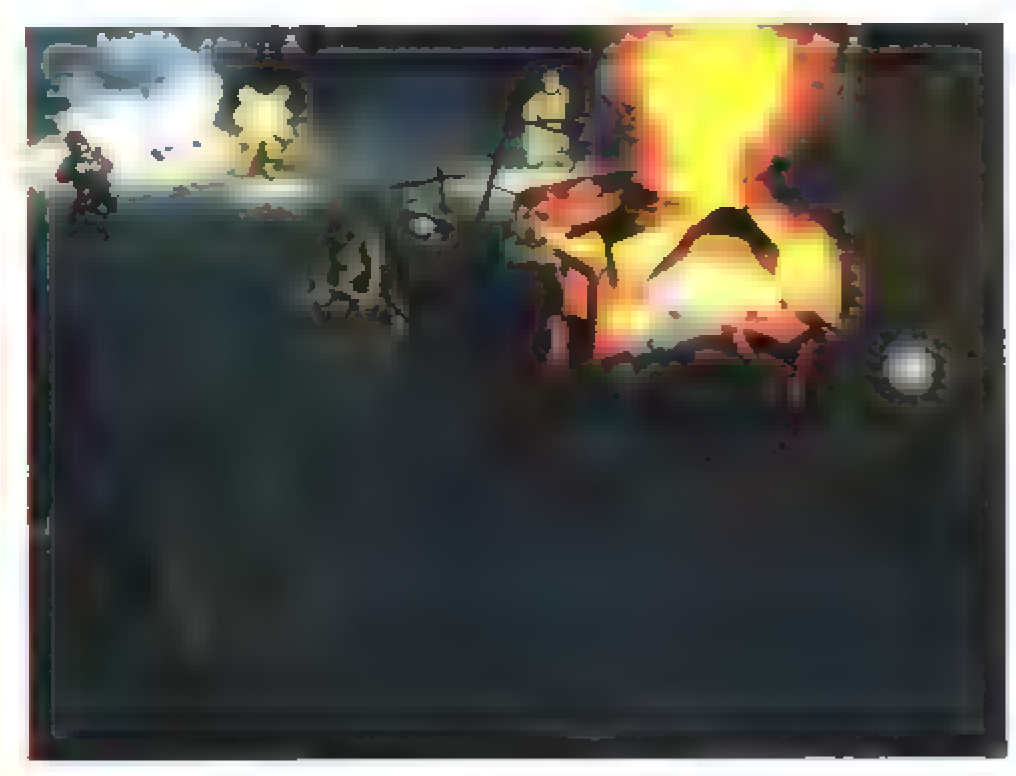
導入武器耐久參數

為了更貼近真實的作戰情況，《傭兵》加入了武器耐久度的設定，包括近戰與槍械等，所有的武器都會因為使用而降低其耐久度，玩家可以花錢請基地的武器商保養，或是利用隊伍中的工兵使用道具來進行修護。要是不時常去注意武器的狀況，在與敵軍短兵相接時要是發生無法點火、卡彈或損壞的狀況，那就真的叫人欲哭無淚了！另外這次遊戲中AP（行動點數）的消耗量也有重新調整，前作中搬動或角色間傳遞物品都是不用消耗點數的，這次則都要花費點數來執行這些動作，更加提高了遊戲進行的難度。

完全自訂的難易度



◀別小看敵人的攻擊力。



▲定期保養武器才能發揮最佳效能。

劇情任務任君選

在任務選擇上，《傭兵》約有20個左右的劇情任務，其中大部分是可以讓玩家自行決定執行的順序，另外在任務地圖上還會隨機遭遇臨機任務，除了可以累積經驗值外，也是個蒐集戰利品的好管道。新任務當然也要有新武器，資料片也加入了包括AK-47等二戰後研發的武器，再加上提升過後的畫面品質，改良的敵方角色AI，《沉默小組：傭兵》絕對是軍事遊戲迷不能錯過的遊戲。

◀殺死敵人可將其遺留的武器佔為己用。

勇者的 拜金故事

很久以前，有一個古老的國度「依所比雅」傳說匯集了全世界的財富，所有全世界的頂尖商人都到這裡做生意，並陸續定居在此地，但是好景不常，在輝煌歲月的背後，引來了黑暗的覬覦，這股不明的黑暗力量來自地底，吞噬了「依所比雅」中所有的財富，並且在地底發展出龐大的黑暗勢力，而「依所比雅」因此瓦解，地面上的人們立即陷入貧窮的恐慌，人們相互猜忌怨恨，並且因此發生無數次的戰爭，直到大家都淡忘了來自地底的黑暗力量…。

◀炫麗的法術

拜金勇者 GO!GO!GO!

在《拜金勇者 Go!Go!Go!》的世界中，玩家扮演的是一名在貧窮世界「依所比雅」大陸的勇者，由於得到了一本以往的富有名人的筆記本，而漸漸的陷入與黑暗魔物搏鬥的處境中，並且發現了以往遭黑暗力量奪取的財寶，於是勇者便踏上改變世界命運的路途，勇闖地層的黑暗世界替陸上的人們解放被魔物奪取的財寶

GAME INFO

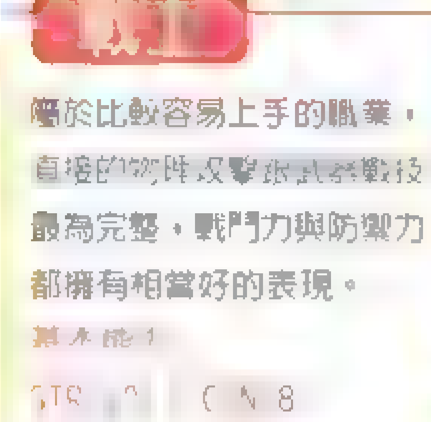
發行日期 2005年

製作開發 數力遊戲
代理發行 未定
遊戲類型 區域網路多人線上動作角色扮演
遊戲售價 未定　　語言版本 中文
適用平台 windows 98 ME 2000 XP

角色基本介紹

每種職業在[illegible]會隨著升級而增加，以保持各職業的基本特性，也就是說本遊戲中不會有選「戰士」，玩到後來能力卻像個「法師」的情形。四大基本屬性為：力量(STR)、體質(CON)、敏捷(DEX)、智力(INT)

戰士



屬於比較容易上手的職業，直接的物理攻擊與武器戰技最為完整，戰鬥力與防禦力都擁有相當好的表現。

基本能力
STR [illegible]　CON 8
DEX 5　INT 4

魔法師

擁有強大法力的職業，能將所有傳人精采的法術發揮的淋漓盡致。

基本能力
STR 5　CON(7)
DEX 6　INT(10)

▲看忍者射飛鏢

忍者

屬於比較策略型玩法的職業，敏捷度較好且對環境敏銳度高，行動力與特殊技巧的最佳典範。

基本能力
STR 6　CON 6
DEX 10　INT 6

僧侶

堅定的信仰賦予此職業強大的生命力，且更可以影響其他角色的行為能力。

基本能力
STR(7)、CON(10)、
DEX(4)、INT(7)

官方網址：http://gogogo.digital-force.com/

SYSTEM REQUIREMENTS
＊CPU PIII 1G　＊記憶體 128MB　＊硬碟 800MB
＊顯示卡 GeForce2/32MB 以上顯示記憶體　＊光碟機 4倍速光碟機　＊音效卡 支援 DirectX 音效卡

系統特色

豐富化的裝備數值系統

《拜金勇者》擁有多達兩百多種型態的裝備及武器，每一種武器及裝備都有自己的等級，所以會有相當多的變化。玩家可以有更多選擇來調整自己的裝備，加上配合職業的能力加成，每個人都可以玩出自己角色的特色，當然努力打怪的玩家會有更多機會獲得不同等級的武器裝備，不但可以賣出好價錢，也可以增強自己角色的能力。

特殊技系統

除了基本的戰技與法術之外，本遊戲亦有獨立的特殊技系統，同樣的與戰技與法術系統相同有獨立的等級，由於特殊技主要是提供一些輔助性質的功能，等級不同將提昇特殊效果的維持時間，特殊技的想像空間相當大，配合著戰技與法術系統形成一個角色能力的鐵三角。

騎乘獸系統

《拜金勇者》將提供數種可以騎乘的怪獸，可以幫助玩家打怪，遊戲中所有的怪獸都有自己的「靈體能源」，如果擁有自己的騎乘獸就可以在怪獸被擊斃後吸取「靈體能源」，如此一來乘獸很自然的就會自我成長而無須飼養，玩家可以專注精神在即時戰鬥上，並且在GASS遊戲引擎的表現下也會產生相當華麗的即時戰鬥場面，具有相當臨場感的遊戲感。

氣候系統

《拜金勇者》擁有如真實世界的氣候，有早上、中午、晚上，不同關卡有不同的季節，亦有下雨或下雪，更有沙塵暴的出現，每一個細節在拜金勇者細膩的畫面表現下突破了傳統3D畫面的刻版印象，相信這樣的優越表現以後應該是一款角色扮演遊戲的基本要素，模擬環境真實的變化，不同以往因為劇情而選擇性出現的呆板遊戲環境。

亂數路線迷宮系統

地圖迷宮的系統特別設計為「亂數路線」，每個玩家的冒險路線都會有許多不同變化，並且亦提供玩家自動顯示地圖的功能，走過的地方都會自動顯示出來，可以讓玩家盡情享受找尋出路的樂趣，又不用煩惱會迷失方向，當然3D即時的最大好處是可以自由轉換視角，玩家更可以在不同狀況下旋轉地圖調整自己的視角以求獲得最佳戰鬥狀況，另外為避免有的玩家不適3D環境而頭暈，遊戲中的視角都會由系統自行修正，這樣貼心設計無非是希望玩家能舒適的享受遊戲中所帶來的樂趣。

戰技系統

本遊戲中提供多種類型的武器，每種武器的使用都將視職業以及使用熟練度增加該職業攻擊力及特殊效果，這就是該角色的戰技，戰技可以加強職業的屬性，並且發展出差異性，也就是說即使是相同職業，也可以因為戰技發展的方向不同，表現出不同的能力，是極有深度的裝備系統。

法術系統

遊戲中角色的法術必須要先擁有符咒，之後就可以習得該種法術，各種法術亦有該法術的等級以及威力，端視玩家選擇的職業基本能力以及習慣使用的法術種類，熟練的法術將自行擁有較高的等級，也就是說使用該個別熟練的法術將有加強威力與效果的空間，如此一來角色的法術能力發展與遊戲樂趣都會增加許多。

創新的金錢系統

不同於以往RPG遊戲的苦命打怪賺錢，玩家一開始便可以在遊戲當中向商人NPC申辦信用卡，便立即有一筆額度可以刷卡買武器，這樣可以讓玩家輕鬆的適應本遊戲的環境與系統，更能快速的進入狀況並盡情享受《拜金勇者》所帶來的遊戲感，同時本遊戲中所提供的信用卡亦分作「普卡」、「金卡」、「白金卡」、「英雄卡」四種等級，乃分別提供不同等級玩家的需求，其中最高尊榮的「英雄卡」將擁有不限額度的刷卡金額，並且擁有一些商品折扣，以及更吸引人的「死亡救援服務」，玩家擁有特定次數的就地復活服務。當然，想要擁有此卡就必須要有良好的信用，所以玩家必須要好好規劃角色的金錢流量，否則債台高築，可是會有意想不到的災難喔～。

可用信用卡買武器，不過要做好理財規劃喔！

《羅馬爭霸》的遊戲畫面採用全新3D引擎，效果給人的第一印象就是畫面逼真。遊戲中每個國家都包含了10個不同的戰鬥單位，15種建築物，這些都是根據當時歐洲的建築工藝與文化精心設計的，在遊戲的同時你還可以參觀宏偉的古羅馬建築，這些發著強烈文化氣息的蠻族建築可以令你體驗到歐洲悠久的歷史文化。

製作開發 Independent Arts
代理發行 華義哥倫數位
遊戲類型 策略模擬
遊戲售價 NT1090元　語言版本 中文
適用平台 windows 98 ME 2000 XP

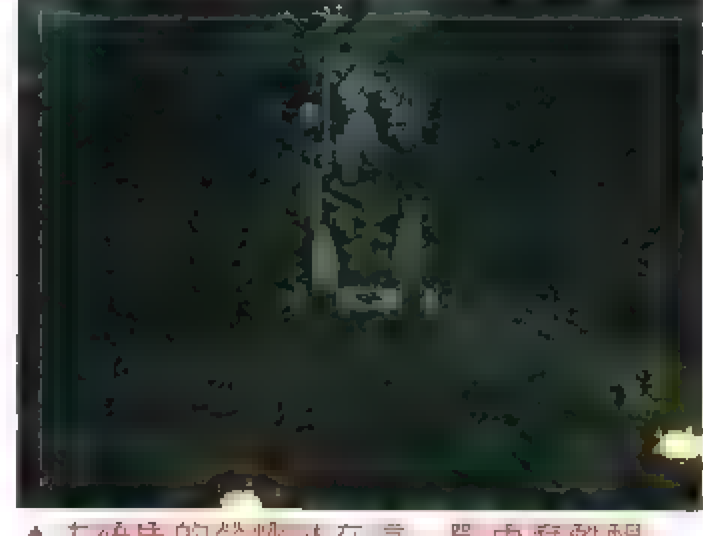
號角與吶喊的開端

號角與吶喊聲響徹天空，舞動的重劍在碰撞的瞬間迸發出耀眼的火花，標槍與飛矢不斷的在空中穿行。這是古羅馬的戰場，這樣的年代已經一去不返，留下的只有昔日輝煌的見證，一座座滄桑遺跡。你不需要感到失落，因為Independent Arts的2004的年度傑作《羅馬爭霸》將帶領你再次翻開這輝煌的一頁，帶你回到那戰亂的年代。故事從西元200年開始，一個繁榮強大的帝國——羅馬，然而就在他的周圍，一些反抗勢力正在逐漸壯大，野蠻在他們的血液中流淌，慾望充斥著他們的大腦，戰爭就這樣開始了。

▲畫面以3D唯美為主要風格

智慧與智慧的碰撞

遊戲的操作也是相當簡便的，遊戲支持集團作戰模式，你可以讓你的士兵編製成小隊，以小隊的模式和敵人進行戰鬥，互相協助充分發揮每個戰鬥單位的實力。每個小隊還可以改變自己的隊形，在戰場上發揮不同的作用。而領袖的設定使得你在大規模的戰鬥中更加輕鬆。在戰場上你可以讓你的一隊組成陣型迎擊來襲的敵人，後方支援，兩翼夾擊，以小部隊佯裝失敗將敵人帶入你的埋伏這些適用的戰術都將變得很容易實現，讓你樂在其中。採用適當的陣型讓你的士兵在戰鬥中無論是突擊、防禦都能發揮最大的作用，只有能夠適應瞬息萬變的戰場才是戰爭中真正的制勝之道。遊戲雖然包含了24個戰役，但真正的快樂怎能自己獨享呢。對應任務遊戲也包含了24個多人場景，最多可以支持8人同時對戰。羅馬戰士與野蠻部落的士兵的為軍對壘，蠻族部落之間的殊死搏鬥，智慧與智慧的碰撞。


▲古羅馬的榮耀就在這一戰再度甦醒

▲蠻族部落的橫行

▲蠻力與智力的殊死戰

▲小心，野獸也會成為攻擊自己的對象

官方網址：www.against-rome.com/main.php?lang=en

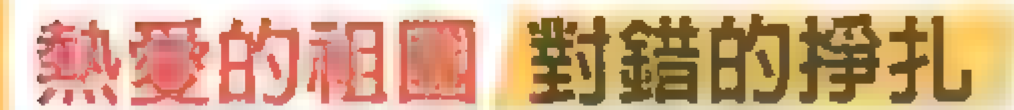
*記憶體 256MB　*硬碟 2GB以上　*光碟機 8倍速光碟機
*顯示卡 Direct X 8.1以上　*音效卡 DirectSOUND相容音效卡

紅色獵鷹
RED JETS

《紅色獵鷹》運用了InterActive Vission的戰鬥機遊戲引擎並且擁有先進天候模擬、使用衛星影像呈現精細地面景色、高真實度的飛機模型及武器、以及緊張的空中纏鬥劇情等遊戲特色。除了遊戲中固定的任務關卡外，也提供了任務編輯器供玩家自行設計任務關卡。

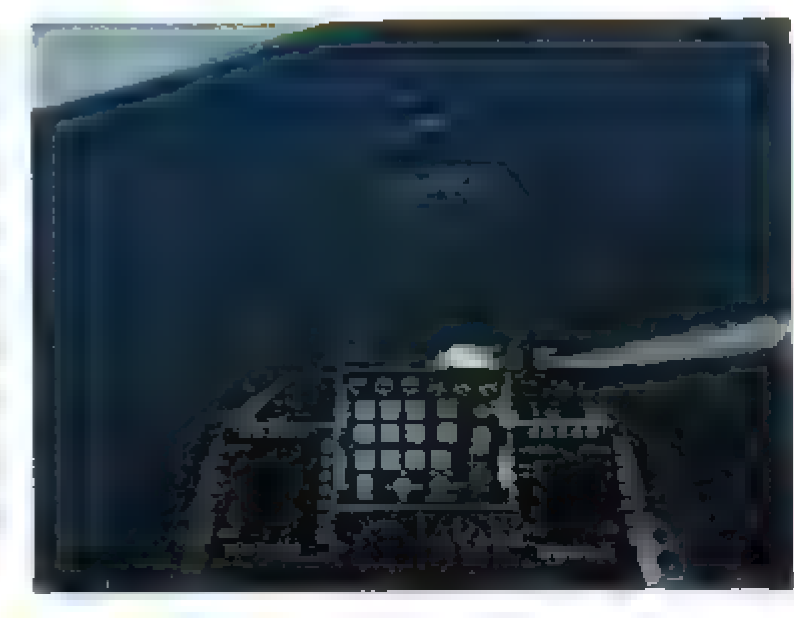
發行日期 1月

製作開發 InterActive Vission
代理發行 華星科藝 光譜
遊戲類型 模擬飛行
遊戲售價 NT690元 語言版本 英文
適用平台 windows 98 ME 2000 XP



熱愛的祖國 對錯的掙扎

《紅色獵鷹》是一款描述冷戰時代衝突的3D戰鬥機飛行模擬遊戲，並且是以蘇聯空軍為整體故事的主軸。遊戲中的事件發展方向也許是純屬虛構，但面對著那樣的環境與氣氛之下，應該可以相信這樣的故事進展是很可能會發生的。遊戲中玩家為了對軍隊的紀律與榮譽，與對祖國蘇聯的熱愛，對與錯的界限開始逐漸模糊。遊戲將玩家帶回到過去以美國為首的西方世界國家，與以蘇聯為首的共產世界國家相互對峙的冷戰時代，玩家將化身為蘇聯的飛行員，自睹並親身經歷改變冷戰情勢的事件發展。

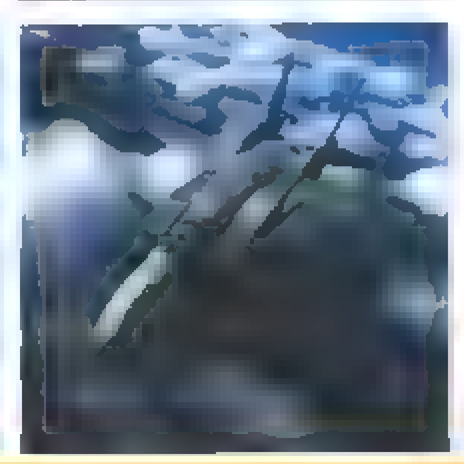


不同的機種將會配置不同的炸彈

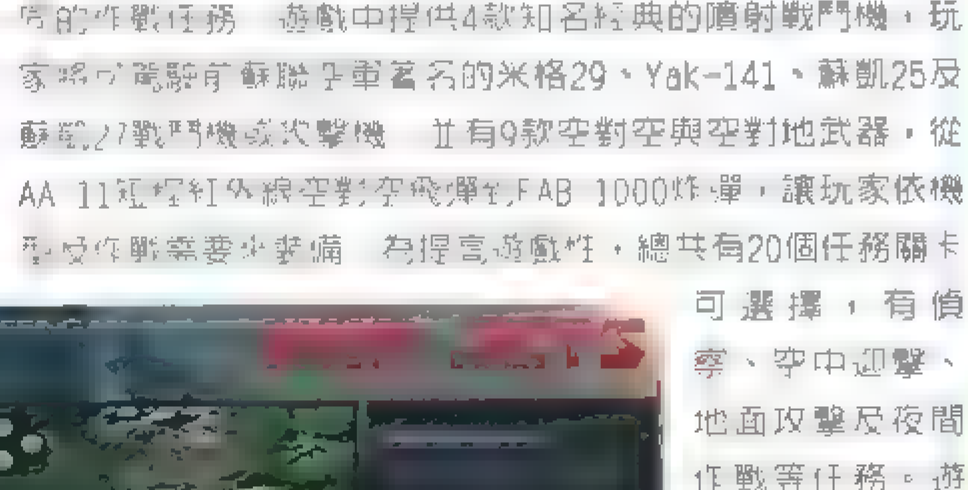
攻擊航艦，削落對方軍力。

真實的場景 逼真的感受

《紅色獵鷹》擁有真實的飛行物理特性，其中飛機的各項操作及反應，經由程式運算，模擬出在真實世界下的狀況。並有精細的駕駛艙及外部視點，使用3D引擎所描繪的駕駛艙內儀表板及飛機模型，讓玩家在使用駕駛艙或艙外第三人稱視點進行遊戲時，能有逼真的臨場感受。地圖方面則使用衛星地圖描繪出真實的地形地貌，利用衛星照片影像完整呈現出遊戲中的地面景色。遊戲進行時，尚能感受到逼真的天候變化，其虛擬天候系統可用來模擬戰鬥機在不同時間下的天候狀況，玩家在遊戲中會在中午、傍晚、夜間等時段執行各種不同的作戰任務。遊戲中提供4款知名經典的噴射戰鬥機，玩家將可駕駛有蘇聯空軍著名的米格29、Yak-141、蘇凱25及蘇凱27戰鬥機或攻擊機，並有9款空對空與空對地武器，從AA-11短程紅外線空對空飛彈到FAB-1000炸彈，讓玩家依機型及作戰需要來裝備。為提高遊戲性，總共有20個任務關卡可選擇，有偵察、空中迎擊、地面攻擊及夜間作戰等任務。遊戲中除了任務關卡以外，更提供任務編輯器，玩家可以自己製作完全屬於自己的任務。



共有四款機型可選擇



衛星照片真實顯現地圖。

官方網址：http://pc.ravgames.com/redjets/

哈遊戲

*CPU PIII 500 *記憶體 128MB *硬碟 500MB *顯示卡 64MB 3D加速卡
*光碟機 8倍速光碟機 *音效卡 DIRECT SOUND相容音效卡

日本東京羽田機場 完全版

夢幻飛機場2

Air Traffic Controller 2

由日本 TechnoBrain 研發公司採用新3D技術，所發展的新航空軟體《夢幻飛機場2》比從前的模擬飛行遊戲要來得容易理解操作，也充滿挑戰性！玩家在遊戲中作為塔台航空管制員，除了與在空中飛行的飛機直接進行航管對話外，有時更需要具有比飛機駕駛員還要沈著冷靜的判斷力，是項極需理智且責任重大的職業。

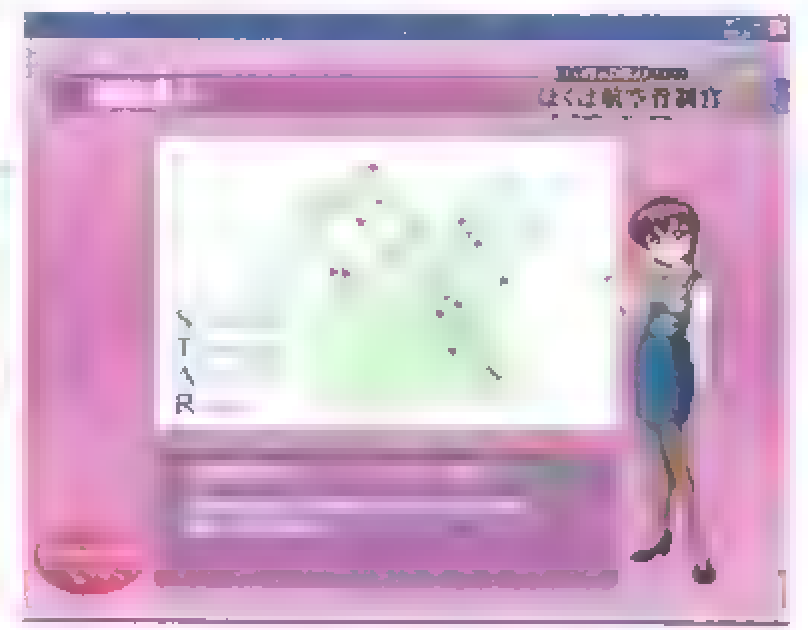
發行日期 2月

GAME INFO

製作開發 Technobrian
代理發行 美商藝電
遊戲類型 策略模擬
遊戲售價 NT890元 語言版本 中文
適用平台 Win 98/ ME/2000/ XP

日本東京羽田機場

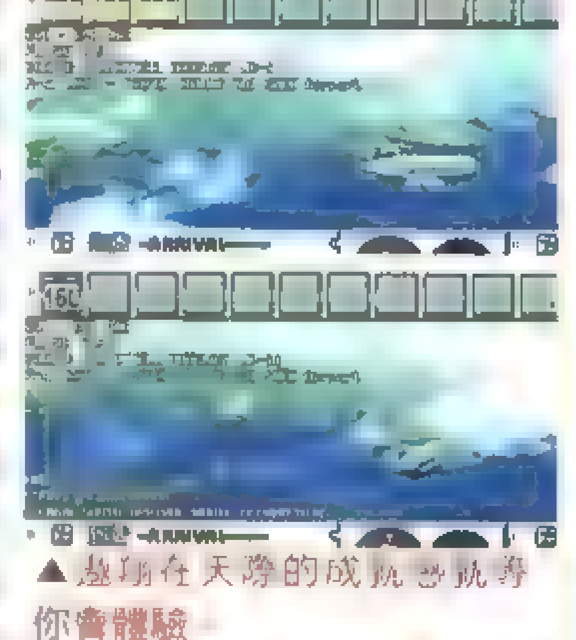
航空遊戲史上最初最美的夜景都會在《夢幻飛機場2》遊戲中映入眼簾！從白天到晚上，讓玩家挑戰依賴飛機照明以及雷達的緊自夜間管制訓練！本遊戲以東京羽田機場為遊戲主要的場景，不僅有收錄日本知名航空公司飛機，同時也得到海上保安廳等之政府機關協力製作，是款公式性極高的軟體。遊戲中還出現了台灣的中華航空及長榮航空的飛機呢！遊戲中的美景可說是美不勝收，可以從雲海中看見羽田機場、進入彩虹的飛機、不斷變化之攝影技術的巧妙也是這款遊戲的極大魅力之處。



▶航空管制官會細心指導各位新手駕駛

易上手的航空管制流程

本遊戲另外一個製作相當用心的地方，就是整個管制的過程更加合理化。《夢幻飛機場2》中，你不再需要擔心一長串的航路許可造成你的飛機無法得到落地許可而重飛。在和管制單位共同研究下，將提供一個非常標準的席位交接過程，也同時，把整個介面設計地更加趨近管制員的工作環境，才不會太多飛機一起降落的時候，令玩家焦頭爛額。而遊戲介面也相當容易上手，進入遊戲後，你可以看到分為3個部分的視窗，空中雷達和地面雷達的顯示，外界景觀視窗位於中間，而最下面則是管制條的擺放處以及風向風速、時間資訊顯示和視角切換、遊戲暫停的選擇區，玩家可以將這個視窗依喜好移動位置，而整個遊戲過程中，只需要一支滑鼠，就可以完成所有的動作。



▲遨翔在天際的成就感就待你會體驗。

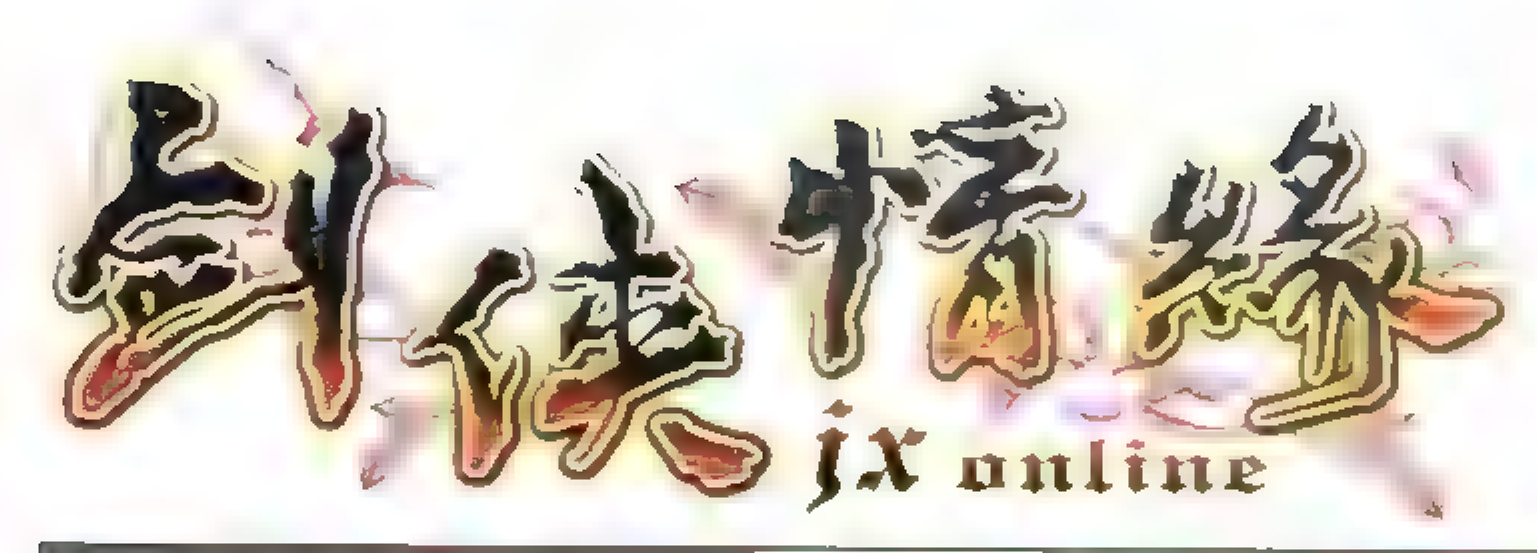
飛航機飛行效果多樣

從塔台觀點來說，由上而下的視點是一般飛機迷很難得見到的，整個遠近的效果也都做的非常好，更精采的是，在每一架飛機間切換的感覺，就像真實管制飛機一樣，你不僅要注意你看見的飛機，你仍然要記得你沒看見，卻依然在場面滑動的飛機。這種感覺在《夢幻飛機場2》模擬的非常棒，從飛機追蹤觀點，你可以看到飛機穿越白雲，離開機場，或是進入機場的許多難得畫面，或平行起飛，或空中交錯，兩架飛機的速度感在遊戲中都模擬的非常真實，黃昏的夕陽，雨中放晴顯現的彩虹，目不暇給的空中景觀真的會令人目瞪口呆呢！而細膩的追蹤設計，讓畫面有運鏡的效果，整個追蹤視角會慢慢地移動變化，平順的運鏡讓人讚嘆！

▲控制好飛機的運作是玩家的責任喔！

＊CPU PII 600 ＊記憶體 128MB ＊硬碟 310MB ＊光碟機 8倍速光碟機
＊顯示卡 Nvidia GeForce 2以上或顯示卡具16 MB RAM ＊音效卡 DirectX 8 以上相容的音效卡

FAIRY TALES CARNIVAL
童話共和國大富翁
超有趣、超華麗、新國民大富翁
NEW EVOLUTION
智冠科技



官方攻略包 12月5日 全省上市

買就送 開再送

只要您購買攻略本就送
《開卡150點卡》及
《猩紅寶石一顆》
物超所值 限量登場
【售價199元】

內容概要

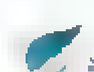
第一話 劍俠情緣的世界
劍俠世界地圖、新手村的任務及交通資費表、世界任務、玩家互動、幫派組織、競技系統並介紹桃花島掛網及洗點功能等

第二話 劍俠情緣的五行
五行的特別介紹包含五行人物、五行辭謎等

第三話 劍俠情緣的門派
十大門派的簡介包含地圖、NPC座標、物價行情、特點、修練主線及技能一覽等

第四話 劍俠情緣的道具
武器、裝備、物品道具一覽

第五話 劍俠情緣的怪物
詳細的區域怪物介紹及BOSS級怪物介紹

攻略本授權  KINGSOFT 金山軟件股份公司 攻略本製作發行 智冠科技股份有限公司

請洽全省連鎖便利超商、3C賣場、連鎖書局及全省各電腦門市或智冠旗下…選購

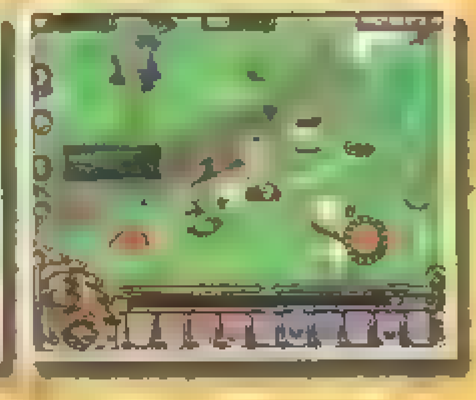
特別注意 遊戲設定資料一切以當時遊戲內容為主，本書提供之資料僅供參考

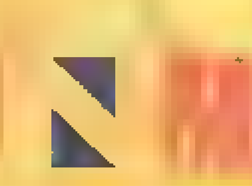
FAIRY TALES CARNIVAL

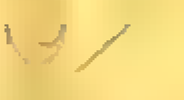
童話共和國大富翁

3月15日，全省熱情上市

童話角色大亂鬥、三人結伴大冒險
百卡致富之路、功能千變萬化
魔獸蓋房法+踩地不罰錢
奇妙3D場景，讓人流連忘返
詼諧搞笑事件圖，小心笑掉你大牙
區網對戰功能，親朋好友一起來

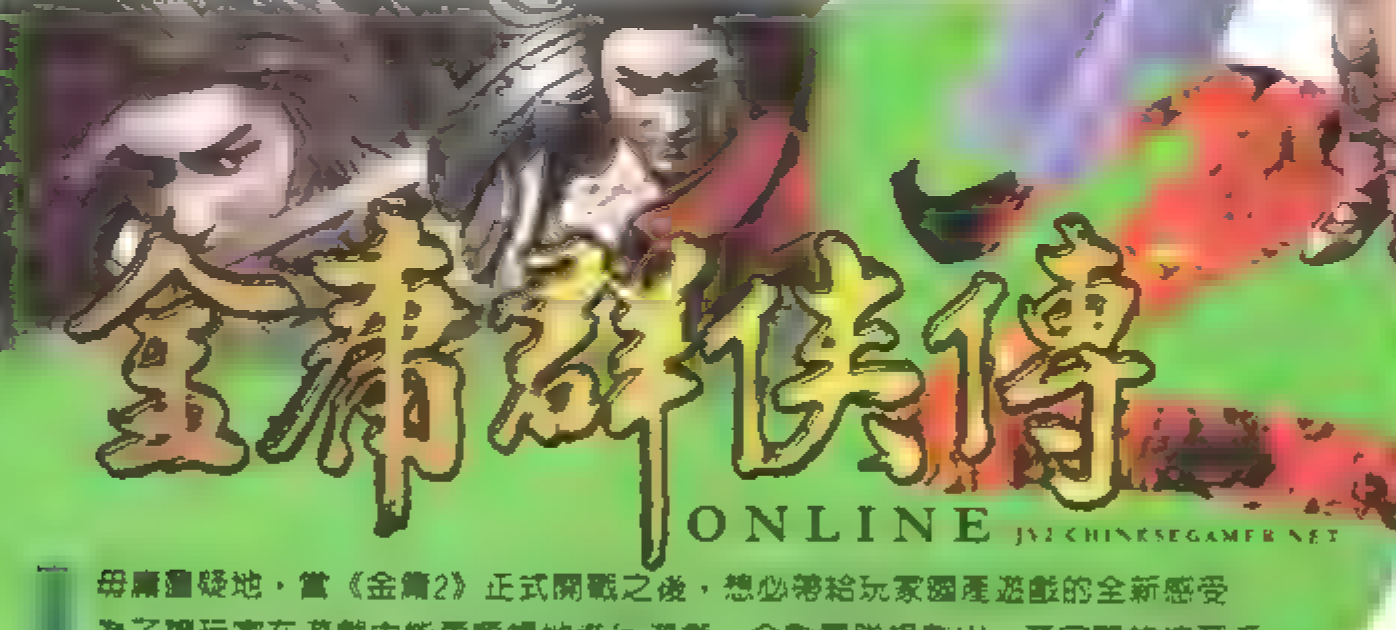






全新技藝去蕪存菁強化羅列

在《金庸2》中的技藝系統，原有32項，但是經過一番去蕪存菁之後，目前已縮減成22項技藝，而目前玩家可學到的共有20項。技藝可說是遊戲中極為重要的輔助技能，在增加玩家間的互動和交流上有相當大的助益。技藝要靠投點來獲得成長。每位玩家在一出生時，即可先獲得1點「技藝點」，爾後，只要玩家在「奇數昇級」時，就能再獲得1點技藝點數。每位玩家最多可以擁有5種技藝種類。而每項技藝，會因為玩家投的點數高低，有效果、程度、應用範圍上的明顯差異。22項技藝分屬於襄陽城裡的「武館」、「商會」、「鏢局」三大勢力。擁有足夠「技藝點」時，玩家就能找技藝NPC，學習該勢力所屬的技藝。



毋庸置疑地，當《金庸2》正式開戰之後，想必帶給玩家國產遊戲的全新感受為了讓玩家在遊戲中能更順暢地進行遊戲，企劃團隊規劃出一套完整的技藝系統，將讓玩家在成為大俠之餘，還能輕鬆運用各項技能，找出屬於《金庸2》專屬的樂趣喔！

GAME INFO

製作開發 中華網龍
代理發行 智冠科技
遊戲類型 線上角色扮演
遊戲售價 未定 語言版本 繁體中文
適用平台 Windows98/ME/2000 XP

發行日期 11月封測

官方網址：http://jy2.chinesegamer.net

三大勢力技藝一覽

[illegible]（1487，1366）	[illegible]（1366，1459）	[illegible]（1455，1586）
刀類修理	易容術	鑑定術
劍類修理	潛藏	拳套修理
頭部修理	棍杖類修理	上身修理
馬匹保養	馬匹防禦	下身修理
拆穿術	野炊	偽裝術
	釀酒	追蹤術
	廚藝	
	議價	
	騎乘攻擊	

學習技藝

玩家只要備妥技藝點，就能到襄陽城內找技藝NPC學技藝！當玩家向NPC學到某項技藝時，在技能介面中的技藝分頁裡就會出現該技藝的技藝圖。爾後玩家就可以繼續在此技藝分頁中投點。

技藝的使用方法

當玩家要使用某項技藝時，只需要點選技藝介面上的技藝小圖示，開啟此技藝的介面即能使用該項技藝。玩家也可刪除技藝，只要將技藝刪除，即可贖回已投下的技藝點數，這個方式稱為「回點」。玩家在刪除技藝後，上線時間每二小時便可取回1點技藝點。

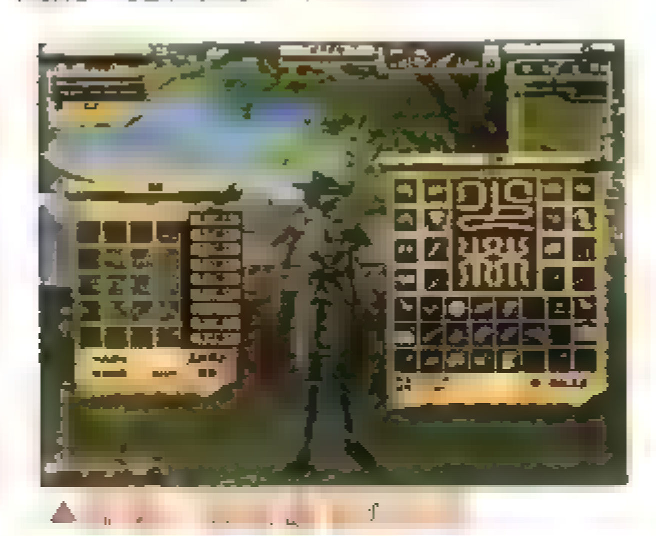
組織內的技藝點加成

組織中的幫主可選定5個技藝做為組織內的技藝。組織在創立時就會有2點加成點數，每升一級也能獲得2點。當幫主把組織的加成點數投到技藝上後，只要該成員有那個技藝，則本身的技藝等級，就會因為有組織而得到加成，使得該技藝等級變高，但僅止於技藝上限。當組織解散時，技藝加成會消失。此外退出組織時，個人技藝不受影響。如果玩家自選的技藝和幫主所選的技藝都無重覆，那就無法得到技藝點數加成！附帶一提，由幫主選定的這5種組織內技藝，是無法被刪除的喔。

*CPU P4 1.8GHz以上 *記憶體 512 MB *硬碟 4GB以上
*顯示卡 相容GF4 *光碟機 4倍速CD-ROM *音效卡 相容DirectX 8.1音效卡

22項技藝使用完全破解

22項技藝各有所長，究竟該如何抉擇真是令人苦惱啊！但，先把這林林總總的技藝摸清底細才是當務之急，搞清楚怎麼用再來選擇吧！這一次就讓小編為各位玩家深入解剖各項技藝的好用之處和遊戲規則囉！32項技藝一共可分出七大類：



買賣技能類

學習地點	富來錢莊/商會掌櫃（1886→1459）
	擺攤、議價

1.擺攤

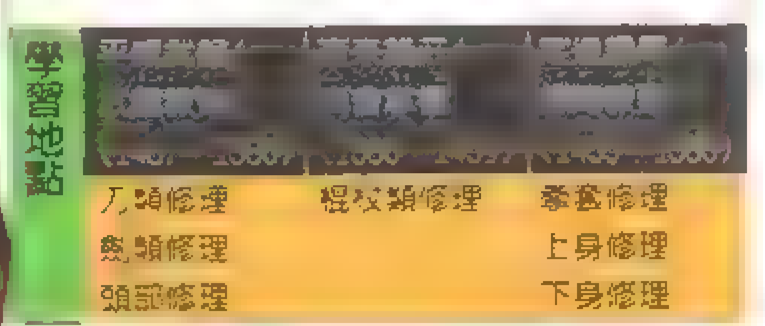
修正後的擺攤技藝，玩家只要投下一點以上，便可以進行一般以及實體形式的擺攤功能，而且針對相隔較遠的買家，玩家只要付些手續費，就能享有遠距送貨，貨到付款的強大功能！投點愈多，手續費的費用愈低；1-5點都可選擇使不使用擺攤道具（實體擺攤）。1點技藝投點可擺10格，2點技藝投點可擺20格，以此類推，最多五點。「一般擺攤」不限地點，擺攤時不能任意移動。「實體擺攤」需向商人購買「擺攤道具」。除了城內和各大門派內不能實體擺攤外，城外甚至特殊地點都能進行擺攤喔！「貨到付款」則只要買賣雙方只要在公頻或是其他地方商量好欲購買的東西，賣方就可以用貨到付款的方法直接傳給在同一分流的任一玩家！

▲一移動即取消擺

2.議價

擺攤和議價這二種商業技藝無法同時擁有。只要學了議價就喪失學習擺攤的能力哦！學了議價，玩家可以針對一般道具和1~7級的武防裝備進行議價。每使用一次議價技藝，只能進行一次交易買一樣東西。且進行交易的對象，只限於NPC商店。每次議價，會扣不等的SP，而投點越高，所扣的SP也越少。玩家每投一點在議價上面，決定的是消耗SP的多寡、議價折扣多寡、可議價的武防裝備等級。玩家必需先與商店NPC對話，打開交易介面後，再啟動議價技藝。點選購買鍵後，即能依玩家的議價等級給予購買的折扣優惠。只要投點即可議價一般道具，以投一點可議價一級武防，投二點可議價二級武防，以此類推。

修理類－武器、防具修理技藝



學習地點			
	刀類修理	棍杖類修理	拳套修理
	劍類修理		上身修理
	頭部修理		下身修理

修理技藝分為武器類修理以及防具類修理兩類，基本上的操作方法均相同。學到修理技藝後，開啟修理技藝的介面，先點選「修理裝備按鈕」，再點選裝備欄內的武器防具，就能讀取此武器防具修理需要的材料。使用修理技藝不需消耗MP、SP，但是要先準備好修理的材料。每投一點技藝點在修理技藝中，將提升可修理的武防等級，同時降低使用修理技藝時所應付出的成本；此外，更能減低修理時武防耐久度最大值的扣除額，不同等級的修理技藝無法越級修理。一點技藝投點可修一級武防，二點技藝投點可修二級武防，以此類推，上限為十點。

食品技能類－野炊、廚藝、釀酒

學習地點	寶來錢莊商會掌櫃（1386，1459）
	野炊、廚藝、釀酒

野炊、廚藝、釀酒此三項技藝統稱為食品類技藝，其使用方式一致。玩家必需先購買「食譜」、「技藝工具」、「火摺子」以及收集到齊全的材料，才能進行合成。玩家使用「技藝工具」，即可打開食譜，得知各種補品所需的材料。依據食譜中的材料指示，前往各練功區打怪收集材料。準備好「火摺子」，再打開技藝介面，按下該食品介面的ICON，即可升起營火，營火在任何地點均可升起喔！接著玩家只要打開食譜，點選那想合成的那一道菜，如是你的材料足夠的話，就會自動合成完畢唷！合成補品雖然程序和準備工作多，但食品技能合成出來的成品是無處可買的哦！就能合成出來的補品種類來說，野炊技藝能合成出補氣血（HP）、精力（SP）的食品；廚藝技藝能合成出補氣血（HP）、內力（MP）的食品；釀酒技藝能合成出補內力（MP）、精力（SP）的食品。投點越高能合成出的食品等級越高，補充的量也越多。

欲使用食譜時，玩家必須前往襄陽城內找工具商人項寧，向他購買技藝需要的「食譜」和「技藝工具」。而開啟食譜必須要用廚藝工具來閱讀。向項寧買到後，點兩下即可開啟廚藝工具的介面，此時可將食譜從道具欄，直接拖曳到裝備食譜的欄位。此時食譜便會展開，玩家即可在此讀取其中的內容囉！若要升營火，玩家需先向商店購買「火摺子」才能升起營火進行合成。火摺子只能使用一次，用完即要再買一本。裝備欄內已經擁有火摺子的玩家，坐下後只要開啟野炊、廚藝、釀酒等技藝的ICON，就能自動升起營火堆，此時只要備齊補品所需的材料後，按下工具介面上的成品圖示即能直接進行合成。

工具商人	工具商人項寧
座標	1395，1485
販賣物品	野炊工具、廚藝工具、釀酒工具；野炊食譜、廚藝食譜、釀酒工具；火摺子。

※食譜內容探秘：野炊、廚藝、釀酒的食譜依等級各有四本，每本食譜能做五道菜，都會在商店販賣。食材的收集，多數要靠玩家自己打怪收集。等級愈高的食譜，需要投愈多的點數，才能合成出的等級愈高的成品。

▲在擁有火摺子的前提下...小圖即升起...

▲

騎乘能力類

學習地點	平縣武館武館教頭（1487，1366）	寶來錢莊商會掌櫃（1386，1459）
	馬匹衝撞	馬匹防禦騎乘攻擊

1. 馬匹防禦

2. 馬匹衝撞

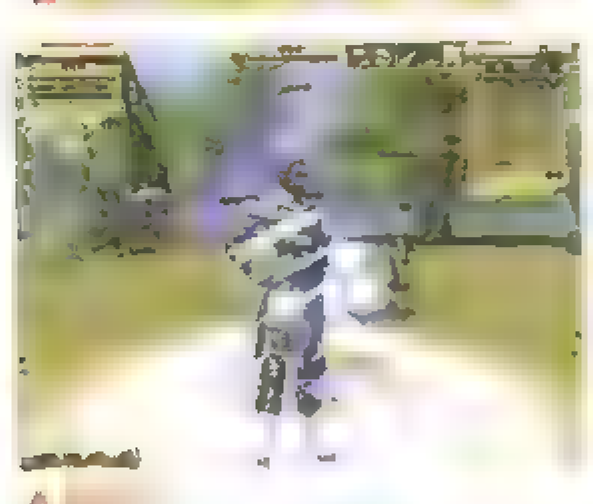
*CPU P4 1.8GHz以上 *記憶體 512 MB *硬碟 4GB以上
*顯示卡 相容GF4 *光碟機 4倍速CD-ROM *音效卡 相容DirectX 8.1音效卡

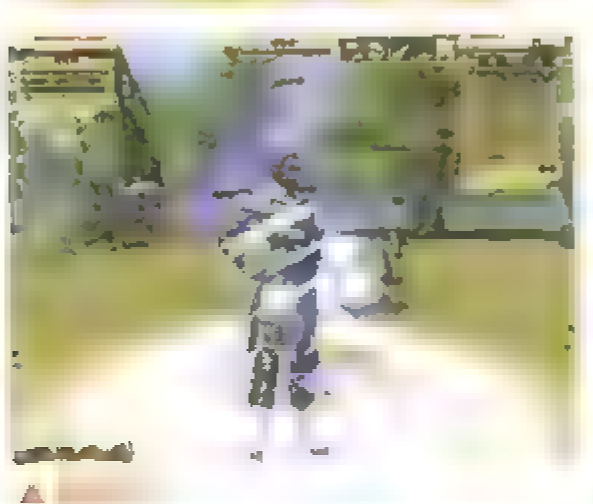
變型技能類

學習地點	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	拆穿術	易容術	偽裝術

偽裝術和易容術都有秒數限制，在偽裝和易容的狀態下無法坐下，無法作其他情感動作，其他動作或相關操作都禁止。僅能行走、跑步、站立。但仍可開啟自己的屬性介面、可以進行交易在交談頻道上發言。玩家每投一點在偽裝術和易容術上面時，所影響的就是偽裝和易容的能力、決定時間長短、可易容成NPC的等級、偽裝的時間、MP/SP消耗量）。點選偽裝術或易容術小圖ICON，即可開啟技藝介面，（易容介面則會出現此易容等級可選擇的NPC名字），按下確定鍵後即會開始轉變。偽裝和易容時間結束前10秒，玩家會看見自己的角色開始閃爍（但這種狀態其他玩家是看不到的），時間結束後，玩家就直接變回原來的樣子。「偽裝術」其實就像一種隱形術，不過偽裝者不可移動。「易容術」會讓使用者變成所指定的NPC樣子，但只要受到攻擊或發動攻擊，就會解除其易容狀態。「拆穿術」是一個和易容術、偽裝術相反的技藝。拆穿術和辨識術是一個相輔相成的技藝，辨識術只能察覺何者為假扮，而拆穿術則是讓假扮者現身。使用拆穿術技藝時，會同時扣除MP、SP。當你解除對方易容術或偽裝術成功時，你就會轉換成犯罪模式（PK紅人模式），被拆穿的對方是擁有報復的權利的。

▲ [illegible]





▲ [illegible]

3. [illegible]

[illegible]

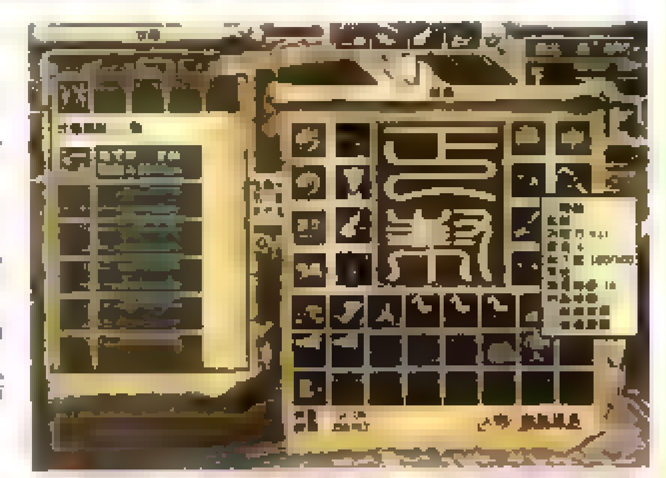
▲ [illegible]

特殊技能類

學習地點	[illegible]
	鑑定術、追蹤術

1.鑑定術

無名系列的武防具和水晶、寶石都需要被鑑定，如果玩家不想花大錢買昂貴又只能用一次的鑑定書，就來學個鑑定技能吧！鑑定術的使用成本為MP，每次鑑定需消耗45MP。



▲ [illegible]

玩家每在鑑定術投下一點，將決定可鑑定物品的等級，但不限定物品的種類，例如，玩家在鑑定術的技藝上投下第1點時，不需選擇要學習哪一種道具的鑑定，只要屬於1級的16類武防具、水晶和寶石都能鑑定。使用一次鑑定技能，只能鑑定一樣道具。而使用鑑定術時不會有鑑定失敗的機率，算是還滿有保障的哦！鑑定過後的物品，就會顯示它的屬性和相關資訊。遊戲內的武器防具一共分為10級，依身上可裝備的欄位一共分為16大項。

▲ [illegible]人之前，記得要把精力值(MP)、內力值(SP)先補滿。

2.追蹤術

在廣大的遊戲世界內，若能擁有追蹤技藝，就能輕易找到目標物囉！打開技藝分頁介面，點選追蹤術小圖來啟動此技藝。接著玩家必須在追蹤術介面上輸入要追蹤的目標ID，即可執行追蹤技藝（但不可輸入不被認可的字元）。當玩家移動到目標附近時，地圖上會顯示標記。玩家一旦確認所追蹤的目標後，就會開始扣除MP、SP。當被追蹤者出現在追蹤者的視距內時，系統將自動關閉追蹤術技藝，也停止消耗MP、SP。追蹤術可追蹤的目標為在線玩家和NPC，一次只能追蹤一個目標。追蹤術一經啟動後無法自動關閉，須等到MP、SP消耗殆盡、所追蹤的目標離線，或是追蹤到對象之後，才會自動解除。而使用追蹤術期間，不限制玩家的任何動作，還可使用道具來回復MP、SP。追蹤術共有5級，每投1點技藝點等於升級1級。投點越高，消耗的SP越少，所能搜尋的範圍也越廣，甚至可以搜尋到其他伺服器分流哩！

汰舊換新 總壇功能全新改進

總壇的功能雖然持續不斷更新，但是卻沒有像即將推出的新資料《血劍沙場》改版般，直接汰換所有的內容，換上全新的設定，不管是場景、守護神獸，甚至連防禦器具或攻城用具亦全都更動，讓玩家有煥然一新的感覺喔！

搶壇確定 攻城器具更精進

搶壇無罪，武器精進！以往被玩家視為「廢材」的攻城用車，相信經過了新資料片的改良後，鐵定會成會為新的熱門商品！因為往後使用攻城車的玩家將會直接駕駛車子，而不是眼睜睜地看著車子像遊魂般的亂走。不過這種作法有好處也有壞處，好處是可以控制威力強大的車子，在攻城時非常好用，而且不會憑白損失一個戰力；壞處是玩家將不再是以人物的模樣在戰場上，而是直接變成車子的樣子，如此一來，玩家的特攻、絕學，等武功也就派不上用場囉。因此攻壇時如何運用攻城車，或許將會變成成敗的關鍵喔！

攻壇器具使用方式

1. 玩家向「工匠大師」換購工程器具後，會有一物品圖示，玩家可以直接放置在身上。
2. 總壇戰開打時，玩家透過總壇看守員進入戰場須先選擇攻方或守方。選擇攻方者，會有 3 個選項讓玩家選擇，分別是：直接進入總壇；使用攻城車；使用強弩車。如果選擇守方則直接進入總壇，不會有這項選擇。
3. 選擇使用攻城車或強弩車，遊戲判定玩家身上是否有此物品。沒有的話，系統會用跑馬燈提示「身上沒有攻城器具」；有的話則以所選擇的器具型態進入戰場。

攻城車 功能：具有強大的破壞力，攻擊距離短。

強弩車 功能：破壞力不若攻城車，但可做遠程攻擊。

總壇又有新的樣貌，相信玩家們聽到這個消息又開始蠢蠢欲動了吧！只是這次的總壇又會有什麼不一樣的地方，還有增加了哪些趣味點，就讓小編在這期的報導中，公開給所有等待著新資料片《血劍沙場》上市的玩家們吧！

GAME INFO

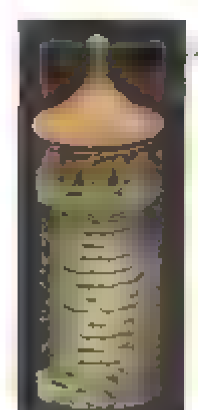
發行日期 2

製作開發 中華網龍
代理發行 智冠科技
遊戲類型 線上 RPG
遊戲售價 月費 / 點數　語言版本 中文
適用平台 Win 98/ ME/2000/ XP

守壇保障 防禦工事更進化

守壇有理，防具進化！總壇的防禦工具全面進行改造囉！原本的木製箭塔、石製箭塔、木箭坑、火龍陣、落石海、木製城門、石製城門，甚至是木牆、石牆等等，都將會在防禦器具的陣容中消失，取而代之的，將會有尖刺拒馬、冰箭塔、噴火柱…等等，全新的防禦陣容，讓玩家在攻壇和守壇時，享受無比的樂趣喔！

箭塔
功能
射速最快的箭塔，會對接近的敵人連續射出飛箭。


火箭塔
功能
射出有火焰的箭，每一箭有機率附加燒傷值。

冰箭塔
功能
射出寒冰之箭，每一箭有機率附加凍傷值。

石牆
功能
阻擋敵人

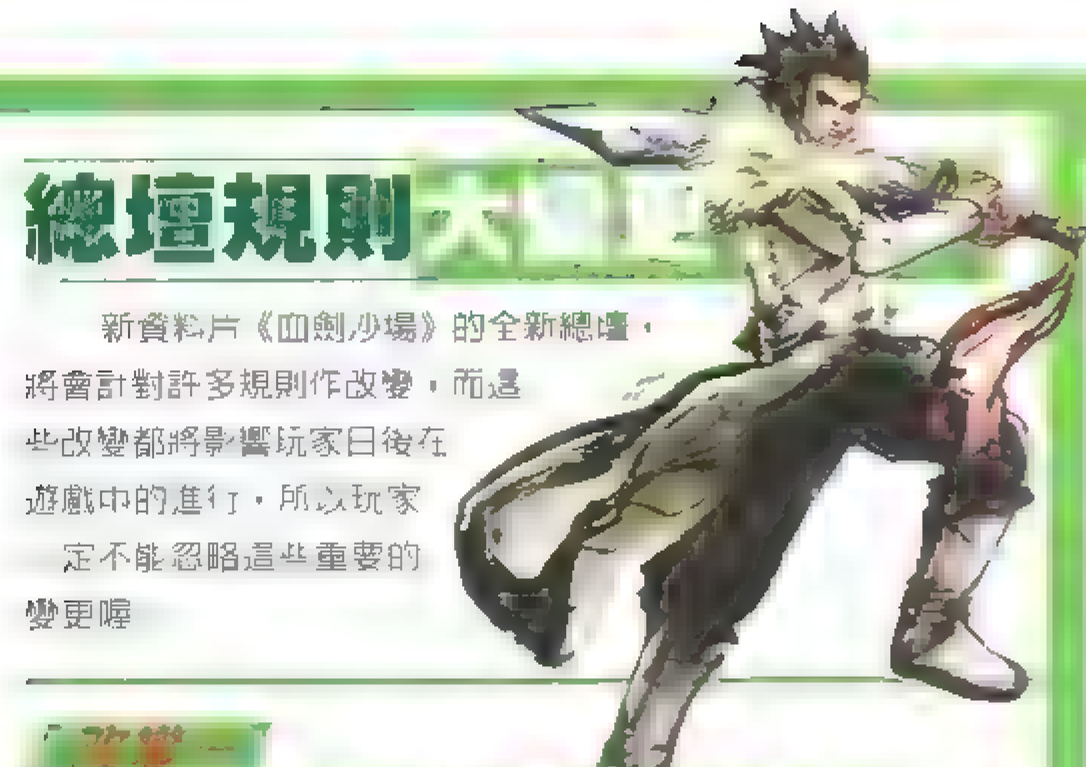
噴火柱
功能
會向四個方向噴出熊熊烈火，每次攻擊附加燒傷值。

毒氣柱
功能
會噴出毒氣的柱子，被噴中的敵人會立刻中綠毒。

木牆
功能
阻擋敵人

官方網址：http://jy.chinesegamer.net/

SYSTEM REQUIREMENTS
＊CPU　IBM 桌上型 PC Pentium 166MMX 100% 相容或以上機種　＊記憶體　64MB ＊硬碟 1.9 GB
＊顯示卡　支援 DirectX 顯示卡 ＊光碟機 8 倍速光碟機　＊音效卡 支援 DirectX 音效卡



總壇規則大[illegible]

新資料片《血劍少場》的全新總壇，將會計對許多規則作改變，而這些改變都將影響玩家日後在遊戲中的進行，所以玩家一定不能忽略這些重要的變更喔

改變一

當身上被狀態打中時，應該有不少玩家都會覺得很不爽，尤其是戰況打得正火熱，雙方殺得你儂我儂時，這時身上忽然中了某種狀態，那種熱絡感就變少了一些吧！沒關係，新的總壇設定中，玩家雖然還是有中狀態的可能性，但是時間會控制在10秒內，也就是玩家中了任何狀態效果，10秒後都會自動解除，而且清除後3秒內不會再中同一種狀態，如此一來就端看玩家平時練功的成果，能力愈強就愈有機會成功喔！

▲ 猶如在叢林般的天魁總壇

改變二

擁得虎符的組織即獲得勝利的判定也會有所變動喔！原則上攻壇與守壇的方法都不會變動，但是取消了虎符，玩家在新的總壇中將看不到虎符的存在，也因此獲勝的條件只剩能不能保護住總壇裡的聖獸，只要守壇的玩家能夠在90分鐘的時間內順利的保護住聖獸，就算守壇成功；相反的，如果保護不了聖獸，那就只好將總壇拱手讓人了喔！

▲ 火山熔岩旁的貪狼總壇。

改變三

以往的總壇升級，只要成功守住總壇，加上物資充裕，便可以一口氣將聖獸升級至5級。不過往後的總壇將會修改為每成功防守一次總壇，最多只能升兩級。例如：第一次打下總壇，總壇並無等級；下一次成功防守，提升兩級成為2級總壇，第二次防守成功，就可以再提升兩級成4級總壇。第三次防守成功就可將總壇提升至5級總壇了。另外，總壇的開打時間也會改為每週二、四、六的晚上20：00，五座總壇一起開打。

▲ 佇立在高山之巔的巽風總壇

改變四

總壇的新寶物－戒指，會帶給玩家什麼好處目前還無法得知，不過可以預見的，將會是比以往更為好用的寶物，而且隨著聖獸不同的等級，玩家所能拿到的戒指能力就會不同，威力也會[illegible]！

改變五

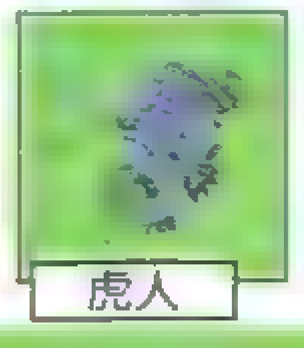
全新的守護神造型，玩家肯定會對牠們有更多的認同感，因為這次將會採用人形的模樣，塑造出煥然一新的感覺；而且在新資料片中將會出現新的boss級怪物，這些怪物會出現在哪裡呢？就留待玩家自己去尋找囉！

人面蛇妖

火人

石像怪

守護神



虎人

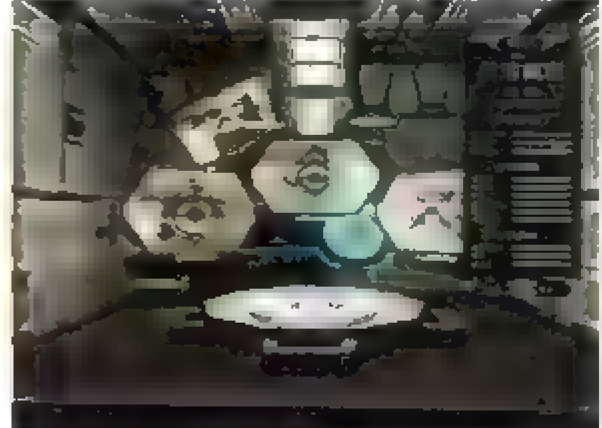
獅人

麒麟獸

專家之路勢在必行

玩家一開始選擇專家職業，系統會給一組挖礦器和小電池，除了挖礦器和小電池會一開始出現在玩家的包包裡頭，系統會另外給予弓或槍，讓玩家選擇。為好專家角色，玩家可以先到中央礦區裡挖礦賺錢買包包和三種製作道具，分別是武器/盾牌製作道具、發射物製作道具和防具製作道具。購買包包是為了存放更多的製作材料，其中材料包括打怪物會掉的基本材料，或是存放加工後的礦查，一種顏色的礦石有可能會出現四種礦查，其中又依製作的物品不同，需要五種不同顏色的礦石加工，這些都是製作裝備時必備的物品，所以需要多一點的包包來存放這些材料。玩家一開始可以先到礦區採礦賣NPC換取金錢，建議玩家一開始可以先向NPC購買武器和防具，不要自己製作，因為光一個製作道具就必須花費22,000RF幣（發射物製作道具是11,000RF幣），而且製作物品又不一定每次都成功，萬一失敗了，不但得不到想要製作的武器裝備，製作時所需的材料還會不見喔！那還不如直接把錢拿去買初級的武器和防具。

▲貝爾托


▲貝爾托選擇職業

▶貝爾托創造人物

RF Online

相信《RF》各有特色的四種職業，已經擄獲了許多玩家的心，在封測伺服器裡，玩家即使等級到了上限的20級，還是持續不斷的加強角色的PT，在每一次的打鬥中，衝擊出自身力量的無限潛力。本期將介紹專家職業的製作裝備特色，讓玩家能更了解專家職業的製作之路！

GAME INFO

營運日期：封測中

- 製作開發　韓國CCR
- 代理發行　遊戲新幹線
- 遊戲類型　線上角色扮演
- 遊戲售價　未定　語言版本　中文
- 適用平台　windows 98 2000 xP

官方網址 http://rf.gameflier.com/index.htm

製作前先要賺夠錢

製作裝備需要製作道具和基本材料，玩家可以向雜貨商人NPC購買製作道具及包包，不過價錢對新手來說可不便宜呢！另外也有販賣基本材料，不過建議玩家可以直接打怪，因為可以練PT，也順便撿材料。所以，在製作裝備前，勢必要有一筆錢，才能順利的進行製作喔！當然，若要以最快的速度賺錢，當然就要前往中央礦區採礦囉，請玩家依下列圖示說明，就可以順利前往中央礦區了。而等到玩家累積到一定的金錢，請記得先向雜貨商人NPC購買包包，最好可以一次買齊四個，全部裝備在身上，這樣一來，平時打怪掉的製作基本材料，就有足夠的空間存放了，不過一個包包要22,000RF幣，玩家要多賺點錢才能敗家喲。

▲向雜貨商人NPC購買包包後，只要在包包上按右鍵，就可以裝備在身上喔！

…前往中央礦區

1. 向NPC購買克雷克礦山地圖，依以下的圖示說明對照地圖上的方位表示，前往中央礦區。
2. 請先到城裡的傳點，選擇傳送到最下面的選項礦區。
3. 到達礦區後，會再出現一次傳送的選項，請玩家不要點選，只要走上傳送區域就可以囉！

*CPU P Ⅲ 450 *記憶體 256MB *硬碟 2GB *顯示卡 支援MS DirectX8以上且具64MB 3D加速卡
*光碟機 4倍CD-ROM *音效卡 支援DirectSound或其100%相容之音效卡有3D立體音效輸出

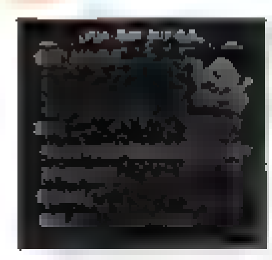
搜集材料製作裝備

在製作裝備前，請玩家要先準備好基本材料，例如：米卡、傑德、布理登、克林、黎弩、沃孚等，這些基本材料可以在打怪時順便撿拾，或是直接向雜貨商人NPC購買，一個材料的價錢大約是44~132RF幣。等到基本材料足夠後，就可以開始大肆的製作囉！如果製作裝備成功，會增加製作熟練度，這樣才可以製作更高階的武器裝備喔！請玩家依以下的步驟，就可以順利進行物品製作呦～。雖然城裡的NPC有賣武器裝備，不過都只有30級以前的喔！30級以後的武器裝備，需要由專家製作，所以專家要到後期才會出頭天呢！雖然目前封測只開放等級到20級，不過玩家可以先熟悉製作前的前置作業，將來在公測時，才能順利上手打造頂級武器裝備，賺大錢！

▶新手還是安份的打怪撿材料比較實在喔！

…製作裝備需知

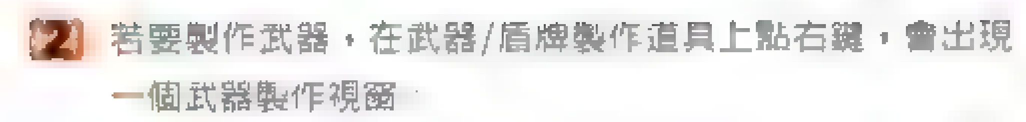
1 向雜貨商人NPC購買三種製作道具。



▲武器、盾牌製作道具

▲發射物製作道具

▲防具製作道具



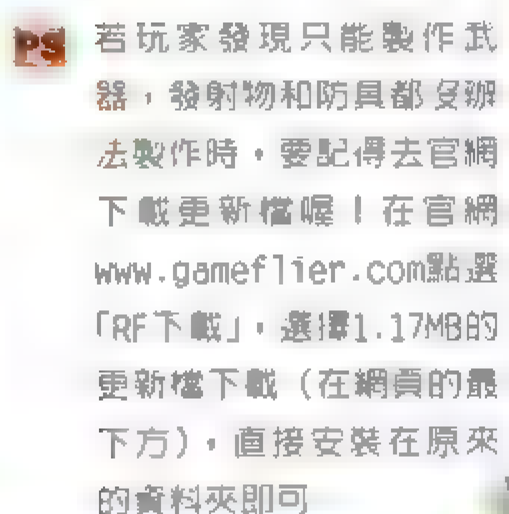
2 若要製作武器，在武器/盾牌製作道具上點右鍵，會出現一個武器製作視窗。

3 點選想要製作的武器後，下方會顯示所需主材料及副材料。例如製作1級的直劍，則需要主材料黑色鋰恩1個及副材料布里登3個。

4 按下武器製作下方的製作鈕後，若成功會顯示在訊息視窗上，而製作成功的武器會出現在包包裡。

5 製作物品成功後，製作熟練度會增加喔！分成武器盾牌、防具、發射物三種熟練度。

PS 若玩家發現只能製作武器，發射物和防具都沒辦法製作時，要記得去官網下載更新檔喔！在官網www.gameflier.com點選「RF下載」，選擇1.17MB的更新檔下載（在網頁的最下方），直接安裝在原來的資料夾即可



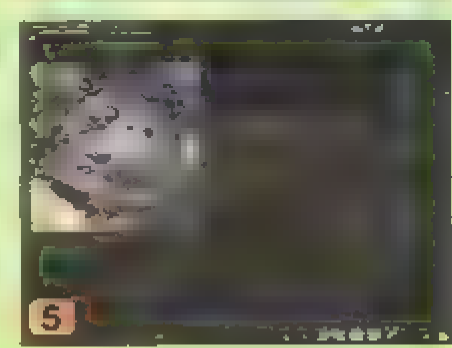
4 請玩家打開地圖，可以看到目前在地圖上的方位是E11，而中央礦區的方位是N11。

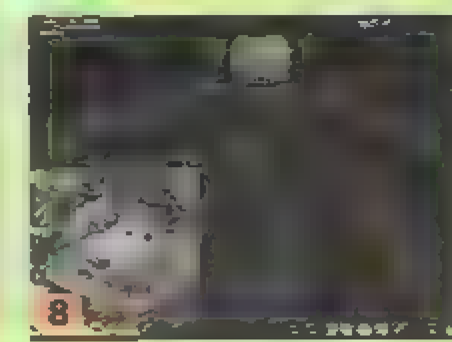
5 前往中央礦區的途中，會看到一個洞穴入口，玩家直接從入口進去喔！入口前方會有雷因登迪安戰士，放心，它不是主動攻擊的怪，請安心的走進入口。

6 在洞穴裡直行，會走到一個圓環型的地區，請玩家由右側走。

7 從圓環地區的右側繞，往左看，可以發現一個隱密入口，哩嘿！此時玩家已經離中央礦區不遠囉！

8 隱密入口一直往前走，就可以看到中央礦區了！





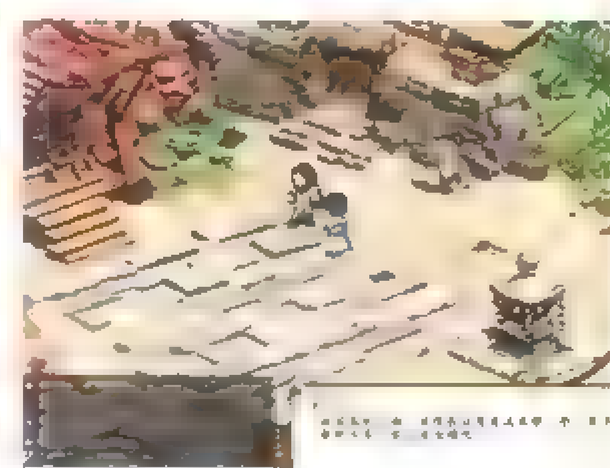
9 抵達中央礦區，就可以幸福挖礦了，玩家要記住中央礦區的方位喔！大約在N11，別忘記囉。

無名忍者旋風登場

無名島的武學主要是使用高速的身法技巧及精準的眼力，對敵人進行奇襲或攻擊。無名島的弟子，可以修行「暗器」或「忍法」，擁有長距離的攻擊優勢及近戰的特殊攻防技巧。「暗器」主要是以長距離的投擲技為主，以距離爭取到更多次的攻擊機率，用暗器是需要熟練的操作技巧，空有一身蠻力是無法發揮暗器的攻擊力，唯有準確而快速的命中目標，才是使用暗器的精隨，當暗器修練到一定程度時，甚至可以發揮到追蹤目標的境界。「忍法」是以高度身法所產生的追加攻擊為主，忍法的修練到一定程度，甚至可做成多重的替身來追擊敵人，而多個替身更可以使對手找不到本尊攻擊，因此造成攻擊落空，可以說是攻防皆具。

入門條件：等玩家等級三十，可以到成都找南郭生進行「無名島入門測驗」，通過測驗之後就可加入無名島。

入門測驗：依照南郭生的要求，在1分鐘的時限內將道具放置於指定位置，接著維持一分鐘內不被怪物攻擊致死直至時間結束，去試練場中央的神廟對話後，就可以傳回成都找南郭生完成無名島轉職囉！（註：未達一分鐘就找神廟對話，會任務失敗喲～）


▲找南郭生觸發任務。

◀小心別被怪物攻擊致死喔！

《新絕代雙驕ONLINE》自壓力測試開始便受到萬眾矚目，一直到現在仍是高居巴哈姆特、遊戲基地前10名，研發團隊的努力在這段時間是看得出來的，玩家的反映也表現在更新上，而最近一個月以來又增加了什麼東西呢？小編在這裡為大家一一道來！

GAME INFO

發行日期：正式收費

- 製作開發　宇峻
- 代理發行　智冠科技
- 遊戲類型　線上RPG　語言版本　繁體中文
- 遊戲售價　月費　點數制
- 適用平台　Windows 98 ME/2000/XP

官方網址：http://tth.gameflier.com/

◀藏海村一覽

無名島技能表

招式名稱	搭配武器	主被動	說明
暗器修練	暗器	被動	裝備暗器可使攻擊力提昇
手勁	暗器	被動	學習使用暗器的技巧，可使普通攻擊距離增長
暴殺	暗器	主動	以獨特手法擲出的暗器，發出多道氣勁攻擊敵人，連同暗器共同傷害敵人。
遁逃	無	主動	以巧妙手法傷害附近敵人，並往後方退逃
大手裡劍	暗器	主動	集中一股氣的使用的大型暗器
滿天花雨	暗器	主動	一口氣灑出暗器，成為猶如花雨般的華麗攻擊。
拔刀術	倭刀	被動	倭刀可使攻擊力提昇
居合斬	倭刀	主動	以超快速的拔刀快斬技術，產生真空波攻擊

SYSTEM REQUIREMENTS！ *CPU PIII 500　*記憶體 128MB　*硬碟 2 GB以上　*音效卡 Windows相容之音效卡　*顯示卡 AGP介面32MB 以上，並支援DirectX 8.0　*光碟機 16倍速以上之CD-ROM或DVD-ROM

副門派造型特裝

您已經穿膩了主門派的衣服嗎？不管走到哪裡，大家穿的幾乎都一樣，尤其將紙娃娃關掉後，根本認不出誰是誰了嘛，在這一次的開放之中，當玩家轉副門派之後，可不再只是一成不變的穿著主門派衣服了，而是可以換上副門派造型特裝，讓別的玩家一眼就認出您的不同。無論是道貌凜然的天師、威風凜凜的少林，或是酷帥有勁的無名島，您都可以一償宿願，讓您更有加入門派之後，成為該門派弟子的感覺，也更羨煞其他玩家。各副門派的造型，有其門派的特色，像天師穿著一身的道袍，一看就知道他是使用符咒的狠角色；而少林雖然沒有剃個大光頭，但不管男女，脖子上戴著那一大串的念珠，想不注意也難；至於無名島，男的揹著超大的十字鎌，女的一看就像二刀流，怎麼能不引人側目呢？

少林女

少林男

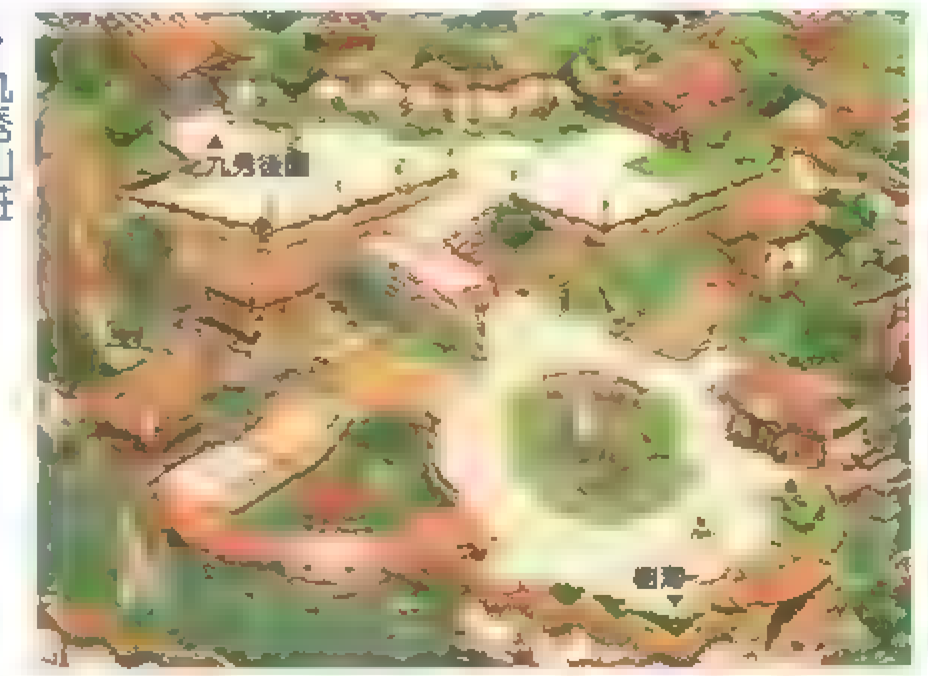
天師女

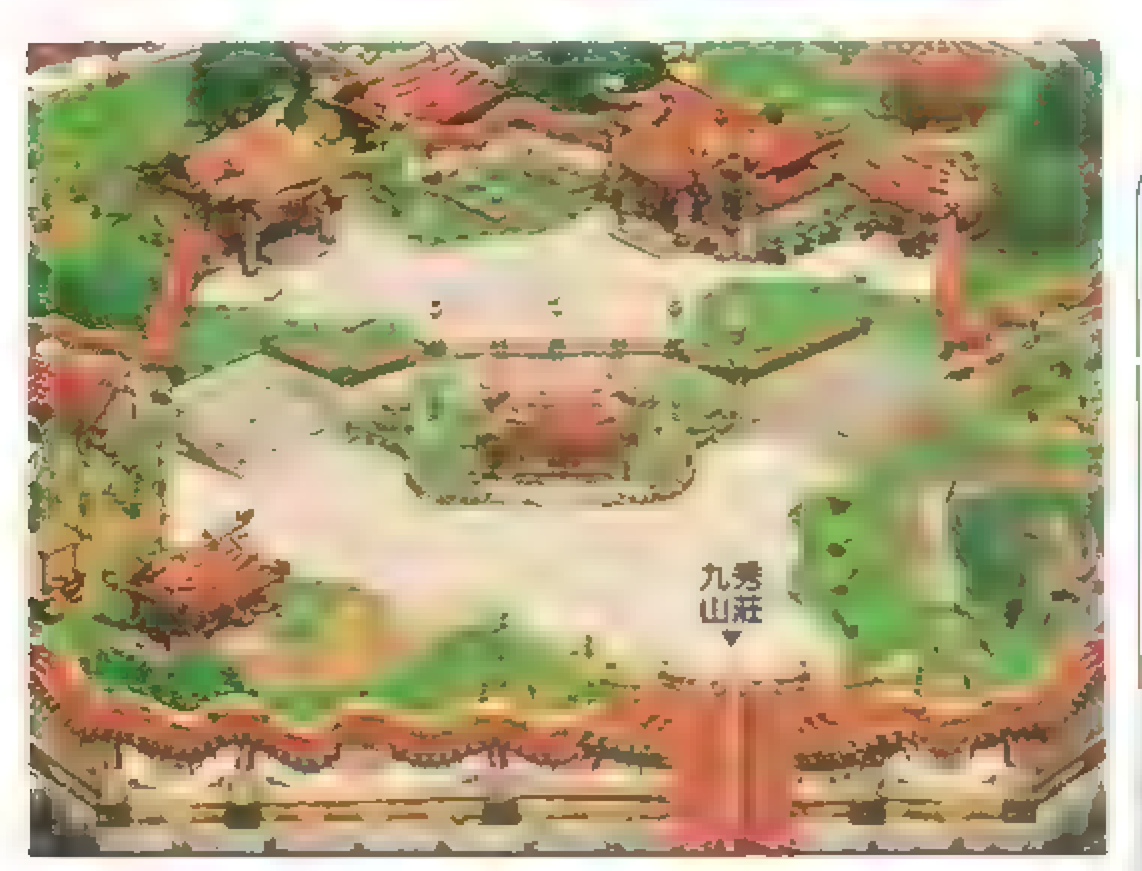
天師男

無名島女

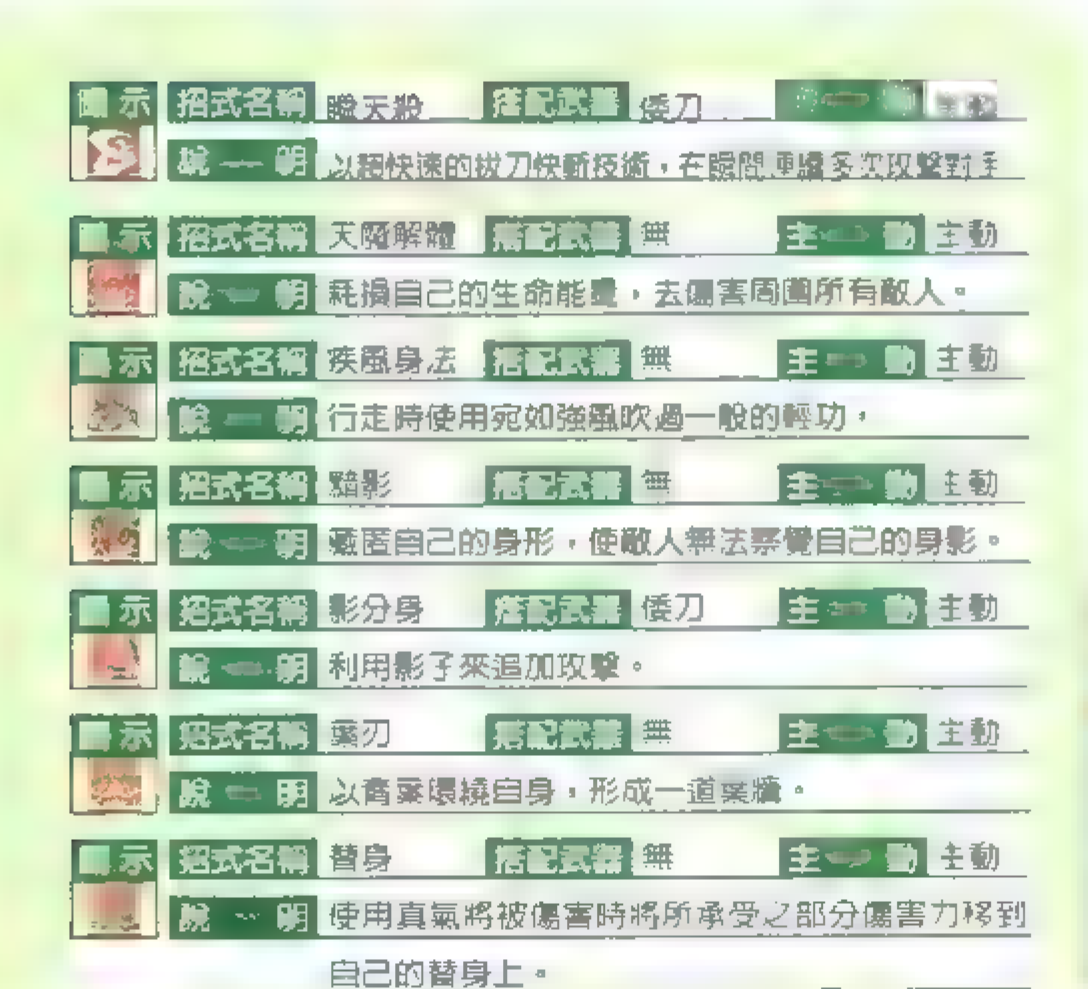
無名島男

▶九秀山莊





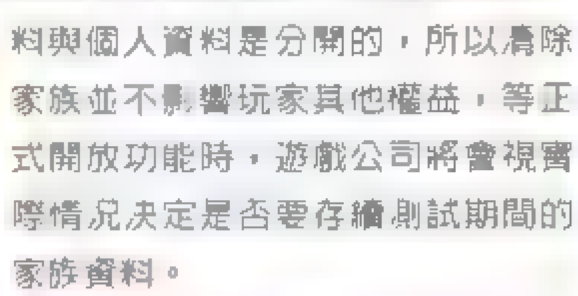
▲九秀後園

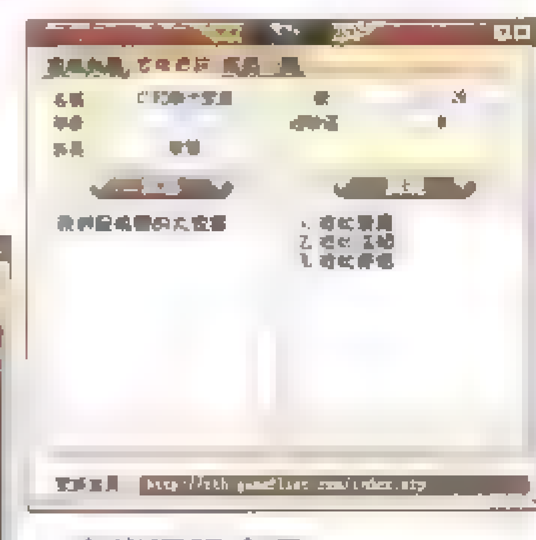


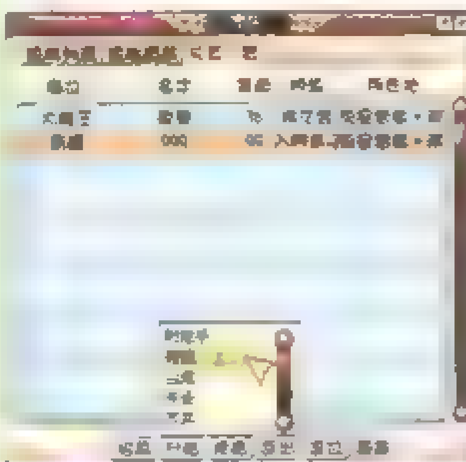
圖示	招式名稱	搭配武器	主動	說明
	瞬天殺	倭刀	[illegible]	以極快速的拔刀快斬技術，在瞬間連續多次攻擊對手
	天魔解體	無	主動	耗損自己的生命能量，去傷害周圍所有敵人。
	疾風身法	無	主動	行走時使用宛如強風吹過一般的輕功，
	黯影	無	主動	藏匿自己的身形，使敵人無法察覺自己的身影。
	影分身	倭刀	主動	利用影子來追加攻擊。
	藥刃	無	主動	以青霧環繞自身，形成一道霧牆。
	替身	無	主動	使用真氣將被傷害時將所承受之部分傷害力移到自己的替身上。

相親相愛麻吉家族

想和三五好友共同成軍創立家族、號召武林同好嗎！？想要打響自己的家族名聲、在武林揚眉吐氣嗎？還在等什麼？趕快呼朋引伴吧！家族系統提前開跑囉！研發小組為了測試家族系統的耐用度，特別搶先推出家族系統測試版，讓您提前體驗家族樂趣，玩家等級須練到35級以上，再到洛陽城裡面，尋找「武林大家長」(32,71)，馬上擁有屬於你的家族喔！玩家成立家族成為家長後，可以使用各種家族功能，例如：召募成員、公佈家族資訊、訂定家規、成立宗旨、指定幹部、使用族頻…等相關功能協助測試。這些都還只是測試中的功能，因此，發生大量異常時，遊戲公司方面可能會以刪除家族資料、請玩家重新創立的方式處理，但並不會有任何補償措施，而家族相關資料與個人資料是分開的，所以刪除家族並不影響玩家其他權益，等正式開放功能時，遊戲公司將會視實際情況決定是否要存續測試期間的家族資料。


▲創立家族介面




▲家族資訊介面
◀家族成員一覽

海詹德大陸

此次開放的新區域統稱叫做海詹德大陸，是繼地獄召澤艾高尼、枯之高地海德列之後被冒險者發現的第三塊大陸，相傳掌管海詹德大陸的神是水之神普萊尼，水之神普萊尼有藍色的頭髮與眼睛，且擁有與土神雷貝瑙一樣的蒼藍色皮膚，他一心希望自己是女人，他也的確擁有女人般的漂亮外貌，也因此傳說中他曾命令海詹德地區的妖精們在祭典獻上美少男為祭品。因為如此緣故，受到了水之神的庇蔭下，海詹德地區是一個充滿了水與樹木，是適合精靈們居住的一個綠草如茵的大陸，裡面的怪物組成跟之前海德列就有很大的差異了，不同於海德列一片肅殺的氣氛留下的裝甲系列的怪物，海詹德的怪物主要是妖精、精靈、小矮人還有靈獸，多半是以前水之神普萊尼還在的時候就棲息在這的。這次被人們發現的區域共有三個，分別是克洛倫蘭斯、凱意瑪勒陸以及巴戈駭。

美麗的海詹德

新地圖以新清風格為主

話說《A3》最近正在緊鑼密鼓的進行著第三章節－《聖女的物語》的改版測試，聽說這次改版除了會開放新地圖以外，還開放傭兵系統、擺攤系統等不少好東西喔，想提前了解改版內容的玩家，可不要錯過這次的報導喔！

GAME INFO

發行日期 3月

製作開發 ACTOZ
代理發行 華義
遊戲類型 線上RPG
遊戲售價 不一　語言版本 中文
適用平台 Win 98/ ME/2000/ XP

克洛倫蘭斯

海詹德大陸的入口，跟海德列大陸相隔的一條很寬的河，河的對面就是丹樂尼爾，再過地區的北方有一個精靈的聚落，之所以稱為聚落是因為他沒有明顯的城牆，僅有幾條小河與外界做區隔，這裡是整個海詹德地區唯一有人們棲息的地方，由於受到外界隔絕，這邊的人們與精靈們同化後也已經漸漸演化成為妖精種族，裡面有妖精，小精靈等著遠方而來的冒險者到訪，聚落外的區域則是比較具有攻擊性的妖精，有些已經進化成精靈像熊一般的生物，對冒險者的來訪抱著敵意，整體的來說此區域算是比較祥和的地方。

凱意瑪勒陸

穿過克洛倫蘭斯就可以一眼窺見的，相傳曾經是水之神棲息的地方，除了一些綠地以及樹根以外，幾乎全部都是湛藍的水，上面住著一些原本的矮人精靈，還有某種爬蟲類進化成的怪獸，還有就是以前曾經跟隨普萊尼的士兵們的後裔，是個美麗中帶有恬靜的區域。

巴戈駭

走過了凱意瑪勒陸便映入眼簾的，是一片綠色的草地，走道那地區的中央，就是相傳以前水之神入浴的水池，因為鮮少有人造訪，所以至今都保留了原本的風貌，步入水池中央可以看見有靈光閃耀著，非常的美。這裡依然還留有以前為普萊尼演奏的吟遊詩人的妖精，以及保衛普萊尼手持迴旋標武器的妖精們，至今依然深信著有一天水之神普萊尼會再次回到這裡…。

這裡是妖精的地盤

以琴為武器的妖精

官方網址：http://www.a3online.com.tw/

SYSTEM REQUIREMENTS
* CPU PIII 600　* 記憶體 256MB　* 硬碟 1GB
* 顯示卡 支援VGA的顯示卡　* 光碟機 8倍速光碟機　* 音效卡 相容DirectX 8.0

令人期待的新系統

其實這次的更新最重要的就是還有增加更多好康的新功能，其中最令人期待的分別是傭兵系統來還有擺攤系統囉，特別是擺攤系統！

擺攤系統

以前看到一堆人在城裡發言叫賣，看得玩家們都昏了，現在只要將自己的物品設定好就可以蹲著擺攤囉！擺攤系統中可以設定賣出8種道具或武器，以及兩隻寵物，價格設定的部分從1元到40億都可以自由設定，一設定好並且打上自己要跟其他買家講的話之後就會變成蹲下狀態，若要變回站立只要再點擊擺攤按鈕就可以將或全部收完囉，不用一個一個再設定回來，可說是很方便的設定項。

武器店商人

傭兵系統

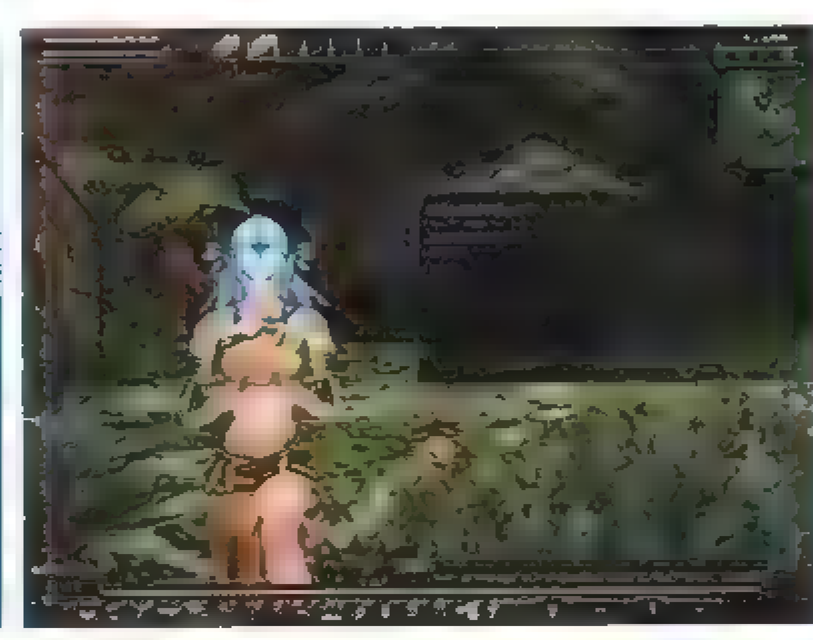
另外就是重點的傭兵系統，這次可以說是大家期待已久終於開放的功能，傭兵其實它一方面是寵物系統的另一種延伸，因為傭兵是需要透過一種叫召喚寶石的道具進行召喚，此種召喚寶石可以在蘭納特跟泰曼森的彩卷商人中購得，果然一樣在等級無限，一旦在手數也無限，每個人可以購買不同職業的傭兵，但是剛召喚出來的傭兵還只是一個新人，所以我們還必須要給他裝備還有武器，才能讓我們在戰鬥中發揮更多更有效的攻擊以及防守。另外傭兵的設定上首選還有攻擊指令選項可以選擇，有可以讓傭兵主動攻擊的指令以及協助防守行的指令可以自由運用，所以也進一步提供了冒險者在戰鬥上更有技巧性的運用，當然等級提升以後傭兵升級就會更加的流暢。

購買傭兵

社群系統的改進

針對聊天系統以及社群的部分，在資料片的更新中也進一步的強化，其中最值得一提的是E-MAIL功能，E-MAIL功能算是好友功能的延伸，之前第一部的延伸是MSN系統，冒險者們可以知道他的好友們是否已經上線了，而現在，更是在這些好友都沒有上線的時候依然可以留言給他們，選擇發言的時候可以自由選取要發給一個好友還是全部，由於是飛鴿傳書，所以必須要付一點點的錢才能為冒險者傳送喔！另外就是原本的同盟頻功能，也直接於聊天頻道中新增了，以後要跟同盟的朋友聊天就不用再多打一堆符號囉。最後這次還在聊天的頻道中新增了一個「整體頻」，所謂的「整體頻」簡單的說就是公頻，整體頻給了沒有買賣卡的朋友們多一項選擇，只要直接付費就可以對該區域的全地圖進行廣播，因為要付費所以請記得小心使用唷，不然用公頻聊一下就沒錢囉！

道具店商人



特希克四樓

被封印前往特希克4樓的門，也已經被人們找到，不過進去過的人就再也沒有出來過，傳說中裡面一直盤據著一隻令神都害怕的怪物，那就是蛇女拉尼斯，傳說中只要見過他的就會被他石化，同時若是嘗試攻擊他他即會幻化出其他分身，讓去的人無法分辨哪一個才是真正的蛇女，直到蛇女將闖入的人折磨致死，各位冒險者前輩們沒有足夠的準備千萬不要獨自前往，以免有去無回。

可怕的蛇女「拉尼斯」，有勇氣的人可以挑戰看看

逃不開的命運只有天知道

目前《飛天歷險》製作小組除了不停開發新系統之外，更強化現有的外觀、功能，在創造角色時更加入了《飛天歷險》中獨特的系統－命運，玩家們創角後將要輸入生肖及出生月日，未來在《飛天歷險》中的運氣都與這息息相關，包括玩家們的戰鬥打寶運、煉化物品成功率，甚至連愛情都掌握在這一開始輸入的日期中；除了日常運氣之外，系統也會依照這個日期來安排你命運中重要的人物，在《飛天歷險》中，你將有機會知道你命運中的宿敵，也有機會遇到命運中的宿親，與這些人組隊時都會有不同的效果，例如，遇到宿敵時就可以直接PK而不需按下強制攻擊，但是宿敵也有另一個好處，就是與自己的宿敵組隊時，因為互相激勵的關係而造成攻擊力加強或是經驗值提升的效果，所以，在茫茫飛天中，或許旁邊的玩家，就是你命運中的宿敵，這一切的一切，都掌握在創角時所輸入的日期。

▲帥氣的刀客

▼伐木中

眾多玩家期待的《飛天歷險》終於釋放出最新的消息啦！玩家們這次可要大呼過癮，《飛天歷險》製作小組在這段期間中不眠不休在遊戲中加入許多新元素，讓遊戲更不一樣，更有創造性，更符合玩家們的需要在飛天中，除了追求等級的極至之外，更有許多的玩法等你來挑戰喔！

GAME INFO

發行日期 未定

製作開發 大宇
代理發行 大宇
遊戲類型 線上RPG　語言版本 中文
遊戲售價 2月底CB預訂
適用平台 Win 98/ ME/2000/ XP

官方網址 http://domo.joypark.com.tw/

享受運鏡轉換的視覺快感

創完角色後，玩家們將可看到飛天世界中的開場劇情，《飛天歷險》的劇情不同於一連串的文字敘述，更加入了拍攝電影的運鏡技巧，讓玩家像享受電影般，深入飛天的世界並且了解這世界的存在原因。看完飛天開場劇情之後，歡迎進入《飛天歷險》中最有名的城市－長陽城，長陽城是一個主要為人類居住的城市，有著各式各樣的設施，這個城中不僅有各式生活所需要的裝備與武器，玩家一開始的出生地也會在這個城中，玩家一開始進入長陽城後，為了方便玩家們可以更了解《飛天歷險》並且讓你快速上手，新手指導員也利用運鏡為新來的玩家介紹基本功能，透過鏡頭的轉換與新手指導員的說明，相信玩家一定能更容易了解飛天的操作。

＊CPU　PIII 1G　＊記憶體　256MB　＊硬碟　1GB
＊顯示卡　Nvidia MX440顯示卡　＊光碟機　4倍速以上　＊音效卡　DIRECT SOUND相容音效卡

做一個快樂的勞動者

初期練功錢不多，水又少，練功速度不快，想要迅速累積金錢，一定要從工作開始累積金錢，《飛天歷險》中有6種生活技能，方便玩家迅速累積金錢，除了可以變成水錢雄厚的戰士外，也可以當個快樂的生產系唷！《飛天歷險》中的武器裝備都可以煉化出來，也就是說，人人可以當生產系，生產的原料就要靠生活技能取得，得到原料後再請精煉師傅或是精煉達人幫你們將原料精煉成為材料之後，就可以自己生產裝備和武器了。打開技能欄中的生活技能，就可以看到有6種生活技能：農耕、畜牧、釣魚、伐木、挖礦、靈修，每一種都需要不同的道具來進行，玩家們可以依照需求向NPC購買，等到採集完後，身上就會有豐厚的物品啦！

▲挖礦

▲得到物品了

▲江湖不好混，還是回鄉下種田好了…

寵物陪伴讓打怪平安

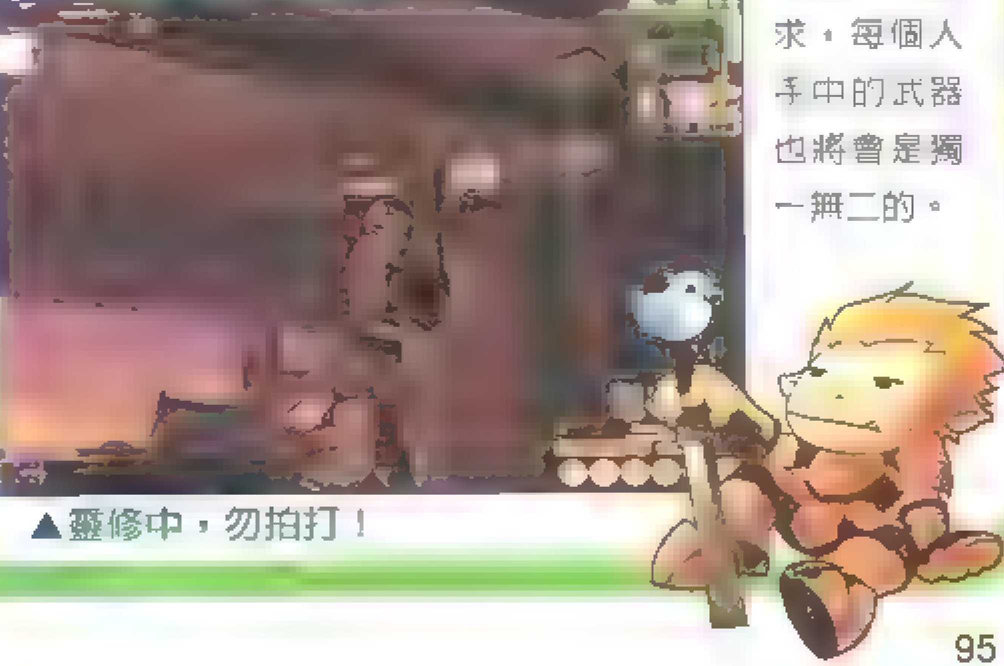
多一個人就多一份力，養一隻寵物幫打怪，經驗值與寶物都是自己吸，寵物要如何獲得呢？用抓的？不是，是要用「轉」的，在城內的家具店裡，有一個看起來像狗的機器，叫做轉蛋機，也就是寵物的來源，玩家有一定的經濟基礎後，可以考慮養一隻寵物來陪伴冒險的旅程，投下錢轉蛋機就開始搖搖搖，就可以獲得神奇的寵物蛋喔！沒錯，一開始寵物都是蛋的樣子，各種不同的蛋都是由轉蛋機轉出來的，寵物的特性目前以五行來分：金、木、水、火、土，每種都有不同的外形，玩家們如果想要轉到特定的寵物蛋，可要憑一點運氣，而寵物的相關設定，都可以在寵物功能表中設定功能，在野外打怪時，將經驗值分配給寵物，寵物就會慢慢的成長了，當寵物成長到一定的等級後，就可以回到家具店幫寵物升級，這時，寵物就會由蛋變成各式各樣的寵物，在《飛天歷險》中帶著寵物幫忙，打怪時就省力許多了。

超可愛的寵物，一開始要從扭蛋機中取得

升級武器成獨一無二

《飛天歷險》有獨特風格的紙娃娃系統，每種職業都有專屬的套裝與武器，而為了貫徹武器是有靈性的說法，飛天製作小組將武器加入了升級系統，讓玩家可以升級自己的武器，遊戲中的武器有自己的經驗值，不用刻意的在意經驗值，玩家打怪時，武器的經驗值將會不停的累積，等到經驗值填滿後就可以進行武器升級，在生活技能欄中可以看到武器升級的按鈕，平常是無法打開，只有等到武器經驗值填滿後才可開啟，武器升級後除了攻擊力上升之外，外觀更會變得不一樣，不停昇級的武器會變得超炫，而攻擊力也會不停強化，搭配遊戲中的玄石系統，武器將會符合個人需求，每個人手中的武器也將會是獨一無二的。

▲釣魚中，勿擾！


▲靈修中，勿拍打！

本期要介紹的是《刀劍Online》中的幫會系統。幫會是玩家自發結成的組織，加入幫會的成員要齊心合力才能使幫會得到發展，從而在刀劍江湖中立於不敗之地。幫會與幫衆之間是完全互動的，幫會的成長會帶動幫衆的成長，而幫會也要靠幫衆的成長才能更加茁壯。

GAME INFO

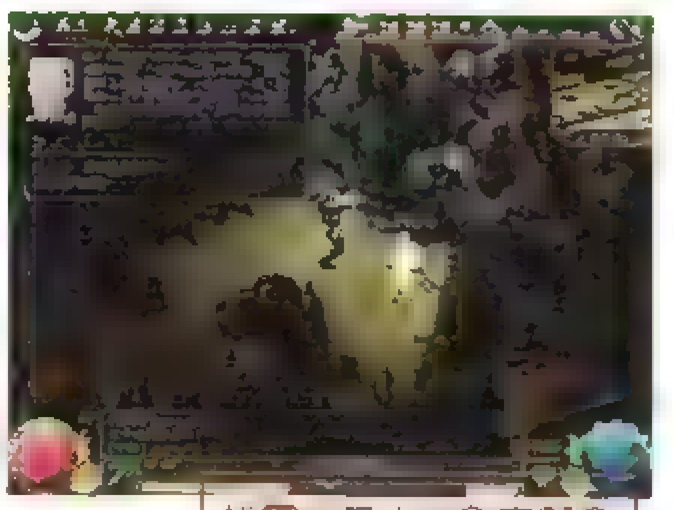
製作開發 像素軟件
代理發行 大宇
遊戲售價 未定
遊戲類型 線上RPG　語言版本 中文
適用平台 Windows 98/ME/2000/XP

線上遊館

建立幫會

建立幫會需要符合5個條件

- 當前伺服器中的幫會總數不到63個。（也就是說，得有閒置的地皮）
- 玩家等級達到15級以上。這是力量的象徵。
- 擁有一個建立幫會的特定道具「戰錘」，這是勇氣的象徵。
- 擁有一塊「極品藍田玉」，這是智慧的象徵。
- 擁有100萬金錢，這是財富的象徵。


找靈山寺土地創立幫會

具備以上的條件後，到洛陽城外靈山寺，找到「靈山寺土地」(60.47)與之交談，即可進行幫會的建立。此時需要玩家為自己的幫會取個名字。幫會成功建立後，建幫會者即自動成為幫主。同時位於各主要城鎮的「幫會接引人」NPC也開始生效。透過幫會接引人可以將自己傳送到本幫的幫會城市。而加入幫會同樣也是找「幫會接引人」申請，並通過幫主同意即可加入。

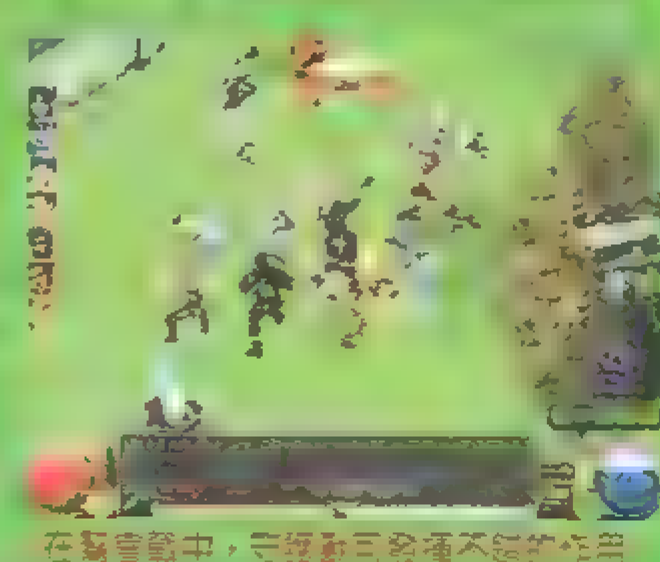
各城鎮的幫會接引人座標

- 洛陽的幫會接引人座標為（146.121）
- 瓦崗鎮的幫會接引人座標為（42.77）
- 冰峪鎮的幫會接引人的座標為（29.71）

建立幫會的必備品

幫會守護獸

與幫會居民交談，可以買到守護獸。在幫會戰爭中，守護獸可增加我方戰力。在和平時期，針對守護獸有「訓練」和「放養」兩個選項。


在幫會戰中，守護獸可發揮不錯的作用

1、放養

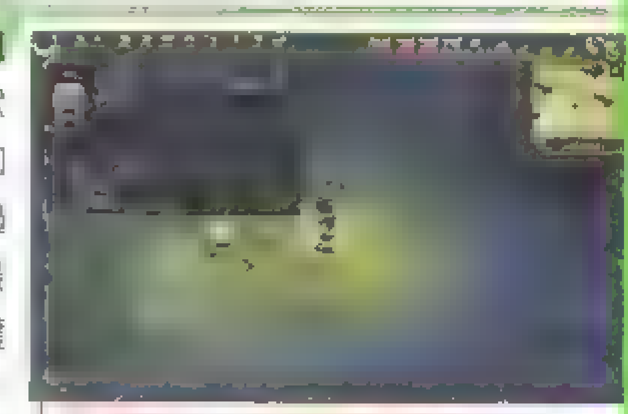
幫衆可以在幫會小販那裡購買獸糧（100貢獻度買一袋），然後和守護獸身邊的幫會居民對話，選擇「放養守護獸」。在餵養守護獸前，請一定要注意幫會居民的提示，如果幫會居民提示「已經放養過度了」，就千萬別再餵了，趕緊訓練它吧！

2、訓練

守護獸的級別越高，在幫戰中對敵人的殺傷力也就越大。在訓練守護獸之前，不要忘記多帶點藥水備用。在打老虎的過程中，要善用擊倒計和擒拿計，擊倒後再摔倒，放縱下後再擊倒…，老虎的攻擊分為兩種，一種是用爪子打你一下，這個傷害比較輕，另一種是退後兩步，來一招「猛虎撲食」。這一招可是很要命的，最好是用空白鍵防住。此外，如果幫會居民提示「已經訓練過度了」，就千萬別再訓練了，趕緊餵牠吃點東西吧！

3、獸靈丹的妙用

當幫會守護獸的狀態出現異常（比如訓練過度或放養過度）時，有一個最簡單的辦法去讓守護獸恢復正常狀態，那就是餵牠一顆獸靈丹。獸靈丹怎麼得到？這個就要去桃源村完成任務了。


要回幫會會址需經過幫會接引人

官方網址：http://bo.joypark.com.tw/

＊CPU　PII 266　＊記憶體　128MB　＊硬碟　400 MB
＊顯示卡　16MB Video Memory　＊光碟機　8倍速光碟機　＊音效卡　相容於Directx 9.0

2005 台北國際電玩展

遊戲在手・世界在握

- 電玩廠商重金打造
- 最新遊戲驚爆會場
- 虛擬寶物限定放送
- 夢幻裝備量身打造
- 百萬扭蛋首次網羅
- 各式食玩全員到齊
- 封印護照協力闖關
- 百萬家電喜從天降

2/24-28 (10:00~18:00)

台 北 世 貿 中 心

http://tgs.tca.org.tw

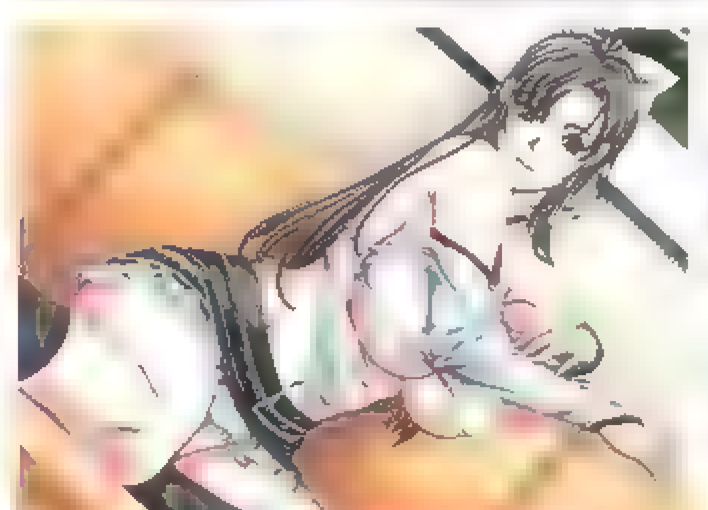
指導單位：經濟部　主辦單位：台北市電腦公會

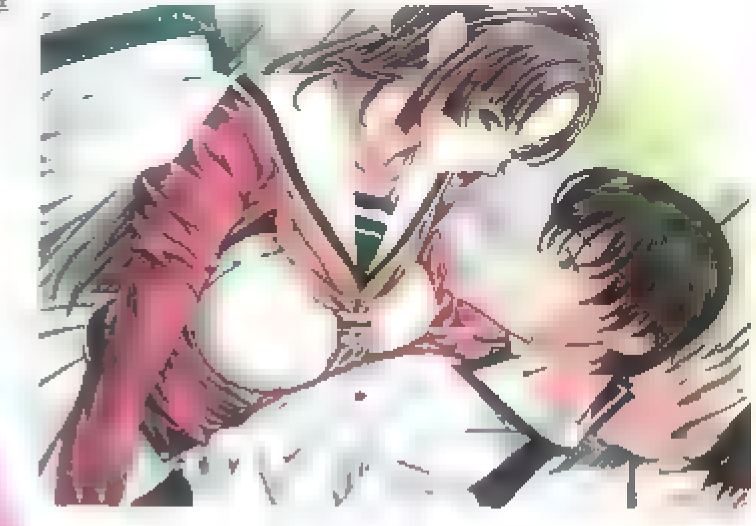
協辦單位：

東洋館

又一個普通學生

主角藤堂優斗是一個成績平平，運動方面也不突出，在學校中隨便抓就是一大把的極為普通的學生，當然，目前正值青春期的優斗對於女性的身體奧秘也是興趣盎然，而有兩位胸前偉大的女性更是讓他在意，一個是繼姊一藤堂瑛里華，小時候老是被這個姊姊呼來喚去的優斗，對瑛里華總是有着一分敬畏，在上了高中後這種敬畏的心理卻逐漸轉化成一種近似戀愛的心情，每每與瑛里華獨處時總是臉紅心跳。而另一個就是擔任學校音樂老師的市之瀨沙夜香，嚴肅帶點冶艷的氣質，秀麗的外表火辣的身材，是擄獲全校男子的心的魔性之女，在一次偶然的機會下，沙夜香發現優斗與瑛里華兩人的不尋常關係，便以此作為要脅，強迫主角與其發生肉體關係，而夾在這兩位美貌與身材並俱的美女中間的優斗，該如何自處與抉擇呢？





沉寂一段時間，許久不見以細膩和冶艷的畫風著稱的原畫師－聖少女，繼《BibleBlack》和《DISCIPLINE》兩款超過激的遊戲之後，又再度重出江湖，這次與擅於描寫肢體動作在業界小有名氣的腳本作家－鏡 裕之攜手合作打造本遊戲《CLEAVAGE》，雙雄的衝突會有怎樣的激情香艷請玩家拭目以待

撰文：勇者AAA

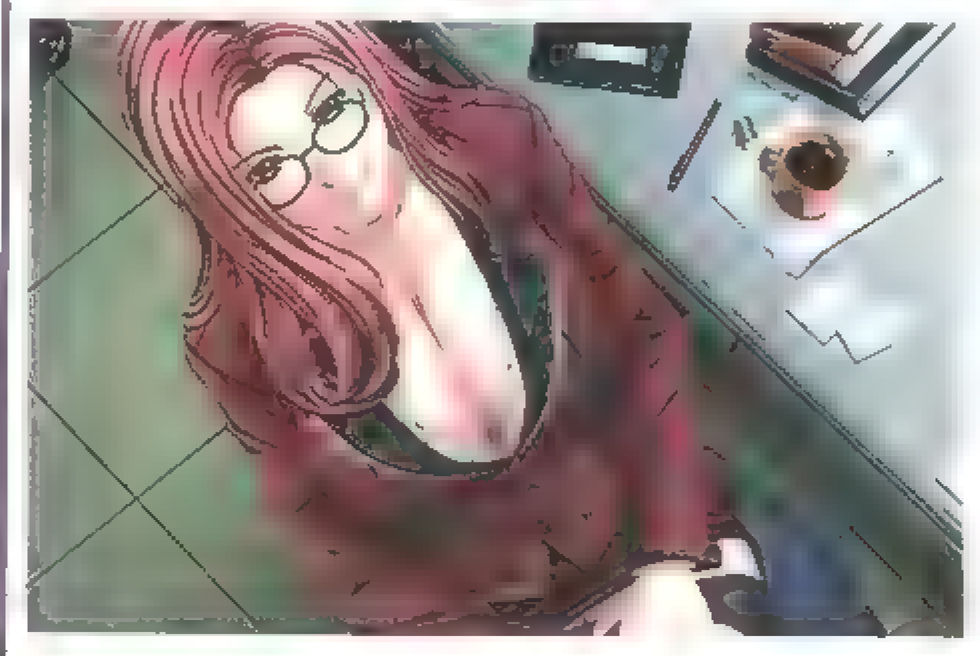
官方網址：http://www.will-game.com/empress/main.html

GAME INFO

製作開發	empress
代理發行	empress
遊戲類型	AVG　遊戲售價 ￥9240
語言版本	日文 CD ROM x 1
適用平台	J win 98 ME 2000 XP

故事的構成

本遊戲分成兩個段落，分別是「蠻橫高傲的繼姊篇」與「戴著眼鏡的女教師篇」，「蠻橫高傲的繼姊篇」是在講述主角優斗和姊姊瑛里華兩人義姊弟的關係，在主角告白後，姊姊瑛里華從玩弄主角，到兩人心意相通進而相戀的故事；而「戴著眼鏡的女教師篇」則是敘述美艷的女教師沙夜香，因為對主角頗有好感但礙於師生關係而無從進展，在偶然發現主角姊弟的關係後，便以此為把柄，誘使主角心向自己，兩篇的故事分別是獨立，但卻又相互關連，腳本家鏡 裕之會以這樣的方式來鋪陳本遊戲的故事，就是要與一般遊戲利用分歧點來劃分劇情的手法作個分別，等於是將一個遊戲直接拆成兩部分，利用劇情交錯來完整呈現全篇故事的各部細節，而不是要玩家沒頭沒腦的選擇分歧對話，一方面讓玩家能夠逐一飽覽故事中各種讓人臉紅心跳的事件，不會錯過任何一個讓人血脈賁張的段落，一方面或許(?)可以節省玩家攻略的時間，然後再加上原畫聖少女張張令人熱血沸騰的誘人畫作，相信能為玩家帶來更多的刺激感。



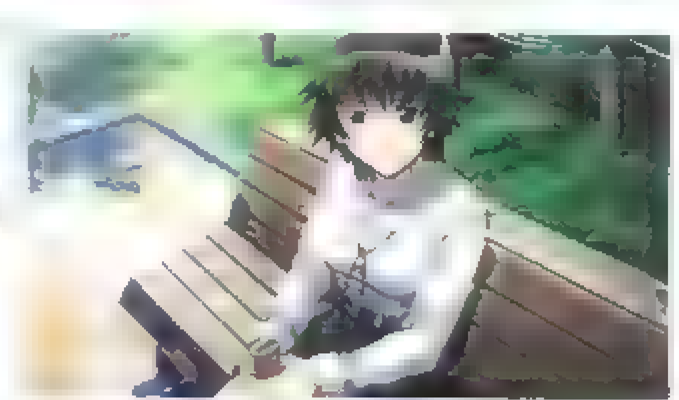
＊CPU P3 766以上　＊記憶體 128MB以上　＊顯示卡 DirectX7.0以上支援,8MB RAM
＊硬碟 400mb以上空間　＊光碟機 8倍數以上CD-ROM　＊音效卡 Direct sound PCM音源支援

遊戲之後 就是動畫?!

相信不少人對《BibleBlack》和《DISCIPLINE》這兩個遊戲的改編動畫不陌生吧，雖然名氣比不上《夜勤病棟》這款騙了再騙的動畫(最近《夜勤病棟2》的動畫也出來了，一代的後段都沒交代完，二代遊戲更是上市沒多久...)，再加上原畫聖少女的遊戲作品改成的動畫也不多，但也是還是算頗有知名度的吧，雖然最近已有許多遊戲紛紛都有動畫版推出，競爭算是相當的激烈，不過《BibleBlack (中譯：黑魔術學園)》也是有有外傳和續篇陸續推出，姑且不論情色與否，在同好間也還是討論話題，雖然不是所有遊戲都會動畫化，不過說不定不久之後本遊戲也會加入動畫的行列喔。

右腕鋼鐵化的少年...

年幼的時候便被自己親生母親拋棄的主角－智也，因此可能流落街頭的主角遇見了本莊家的主人－本莊有紗，有紗見主角年幼於心不忍便把他帶回自己的宅邸，並收他為養子，而除了智也外，本莊有紗還有四個養女，雖然每個人被收養的理由都不盡相同，但卻有相同的遭遇，於是乎毫無血緣關係的五人相處下來倒也像一家人，過著平靜快樂的生活。一如平常，智也都會走相同的街道去上學，但不同以往的，他遇見了一個不可思議的少女，少女的右腕似乎覆蓋著一層類似金屬物質的物體，看到這一幕的主角似乎想起了自己過去右腕也曾發生類似金屬化的現象，想不到此時主角的右手也產生了變化。「那是...你的『靈魂(ANIMA)』嗎？」，少女丟下驚愕的主角前留下了這麼一句話，之後學校發生了許多不明的怪現象似乎都是衝著主角而來，原本平靜的生活也因此變得處處危機，而且還更進一步威脅到主角的家人，為了保護家人，主角決定運用自己剛覺醒的能力挺身而戰。



撰文：[illegible]

小時候卡通動畫看了不少，對於某些英雄式的人物能擁有那些異於常人的特殊能力羨慕不已，總幻想自己也能有一些特殊的超能力，至於若是擁有那些能力是否會用來保家衛國，勇者我倒是沒想那麼多，只是單純覺得那樣很帥而已。

GAME-INFO

發行日期 2 11

製作開發 graviton
代理發行 graviton
遊戲類型 AVG　遊戲售價 ￥9240
語言版本 日文/DVD-ROMx1
適用平台 J-win 98/ME/2000/XP

官方網址：http://www.graviton.ne.jp

超越現實的故事

本遊戲總共分為五個章節，每個章節各分別敘述著重要的訊息，從主角與謎之轉校生的相遇，右手腕鋼鐵化能力的覺醒（謎之煉金術師？），學校發生學生慘死事件，主角莫名的遭人追殺，家人受到不明人物的危害，到發現關於本莊家裡隱藏的不可告人的秘密，以及本莊有紗收養這五個孩子的真正理由，遊戲公司希望藉此讓玩家一步一步深入遊戲的世界之中，不過玩家探究遊戲中的各項謎題時，如果稍有不慎走錯一步，便無法繼續前進下一章節，比起胡亂讓玩家選擇，更能使玩家深入去感受遊戲故事帶來的各種驚奇與感動。如果讀者迫不及待的想要知道本遊戲的詳情，有興趣的話可以先到官網看看本遊戲的短篇小說，搶先一探《STEEL》的魅力之處。

ANIMA

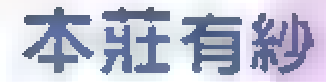
Anima一詞在義大利原文意指音柱(Soundpost)，而音柱可說是小提琴樂器的靈魂，因此"Anima"其象徵意義為「靈魂」，而在聖經之中也有提及「ANIMA(靈魂)」一詞，一是「anima vegetativa」，指的是増長性的靈魂，另一種是「anima sensitiva」感覺性的靈魂，還有一個「anima rationalsd」理性的靈魂，都是在說明形體之外的另一種物質（亦或者是精神），而本遊戲[illegible]物右手的鋼鐵化[illegible]物質比喻成形體之外[illegible]，讓人有種別有用心的感覺。

SYSTEM REQUIREMENTS!
＊CPU P3-400以上　＊記憶體 800MB以上　＊顯示卡 DirectX5.0以上支援，8MB RAM
＊硬碟 以上空間　＊光碟機 4倍數以上DVD-ROM　＊音效卡 Direct sound PCM音源支援

遊戲人物介紹

本莊智也

本遊戲的主角，小時候遭母親拋棄後被本莊有紗收養，由於被母拋棄的陰影導致個性比同年紀的人更為堅強，對於本莊家收養也感念於心，不容許他人污衊他現在的家族



本莊有紗

收養主角，教育他長大成人的義母，16歲即成為本莊家的繼承人，個性條理分明不做作，對於孩子們總是不厭其煩的照顧著，是主角最相信的人。

本莊伊織

主角的大姊，本莊家第一個養女，個性天然呆到無可救藥的地步，是個很照顧人的大姊，目前本莊家的資金來源全靠她一人工作收入支撐著

本莊範子

本莊家的次女，性格冷靜說話總是畢恭畢敬，一身女侍的打扮正說明家中大小家事都是由她一手包辦，為了感謝有紗的養育之恩甘願為僕。

本莊桑乃

本莊家的三女，正值青春叛逆的年紀，在校是個令人頭痛的人物，個性火爆拳頭總是比說話快，動不動就出拳打人，是個旁人眼中的不良少女。

本莊岬

本莊家的四女，比智也更早被有紗收養，論輩份來說是智也的姊姊，但其實年紀是家中最小的，個性單純天真，不會隨便懷疑別人，不過說話總是不經大腦脫口而出，容易得罪他人。

西宮秋月

突然轉學到智也班上的謎樣少女，外表高傲不羈，說話目中無人，讓人覺得是個大小姐般的人物，不過個性卻意外的單純，很容易被人激怒。

版口陸人

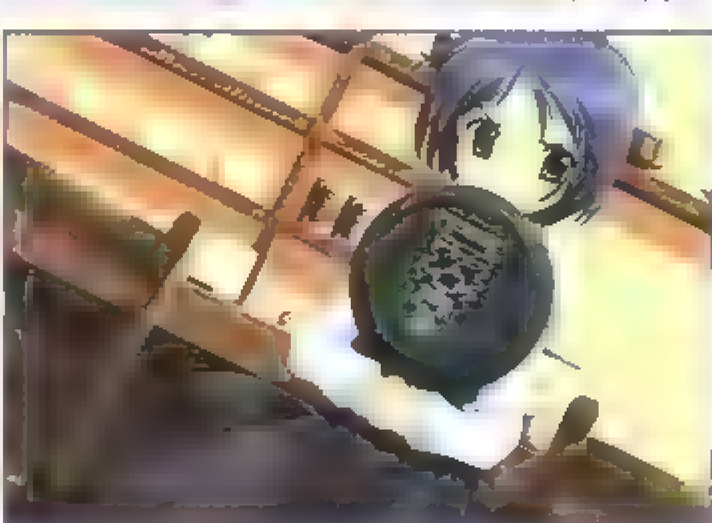
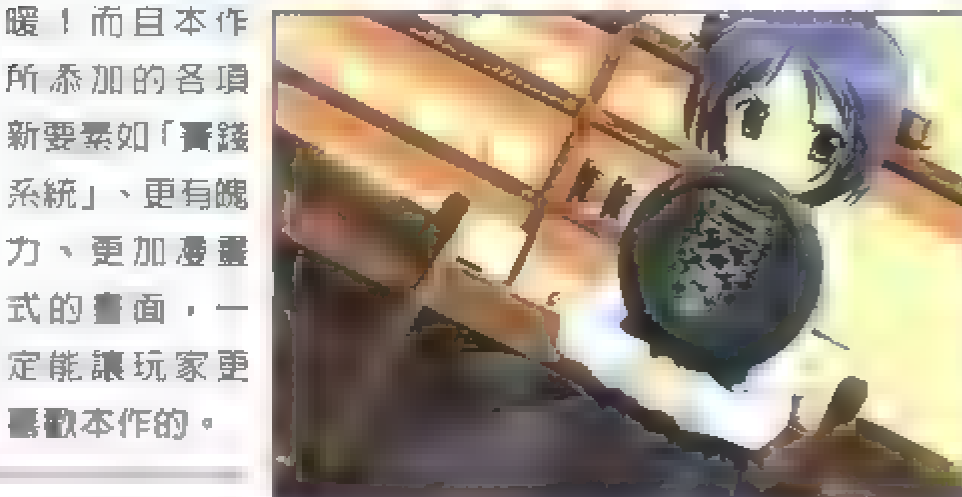
主角的同學兼好友（損友？！），一頭長髮是他的註冊商標，是個沒有像主角那般的能力的普通人，不過卻對主角的事瞭若指掌

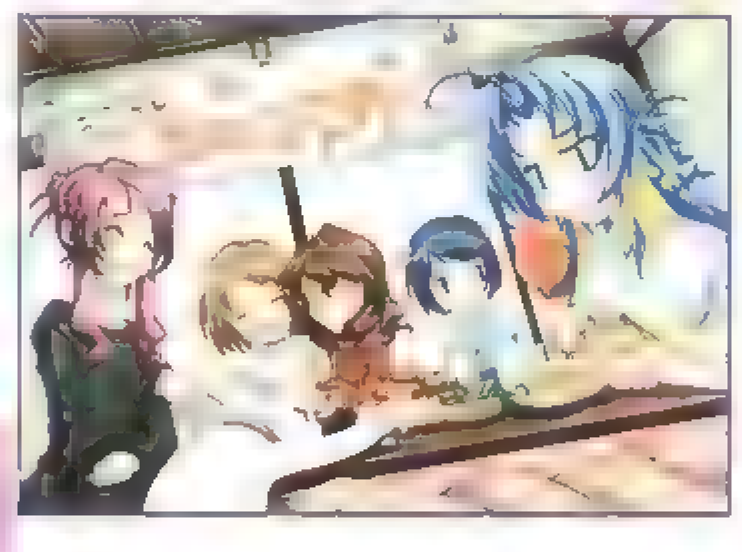
鏡隆二

追殺主角的謎樣男人，身體總是散發著腐臭的味道，平常總是閉著眼睛，不過眼睛張開時對於周遭的人事物來說就是場浩劫。

遊戲的設定

說起冬天這個季節，帶給人的感覺往往都是「虛幻的」、「難過的」等不好的感覺，不過PULLTOP這家公司所推出的本作《ゆのはな》要打破這舊有的觀感，帶給玩家一套相當有趣，且明亮快樂的遊戲，除此之外還會運用在夏少女那傳出陣陣悠閒氣氛的鄉下場景，讓玩家雖身處寒冬之中依然可以感受到人情的溫暖！而且本作所添加的各項新要素如「賺錢系統」、更有魄力、更加漫畫式的畫面，一定能讓玩家更喜歡本作的。



撰文：邪騎士

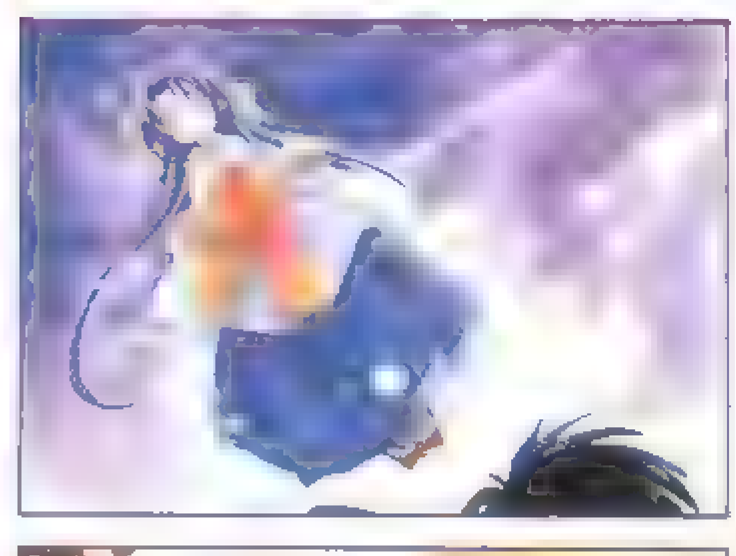
說到日本的神社，在眾玩家的印象之中，就是一個有點古老的木造房屋，前面有個賽箱和拉鈴，以及有個美女穿著巫女服在那打掃，不過邪騎士在此奉勸玩家一句，別想那麼多！現在的日本神社，早沒有那些東西啦，除非是刻意要穿給觀光客或是有所節日，不然日本現在想要看到巫女服都是件難事呢！

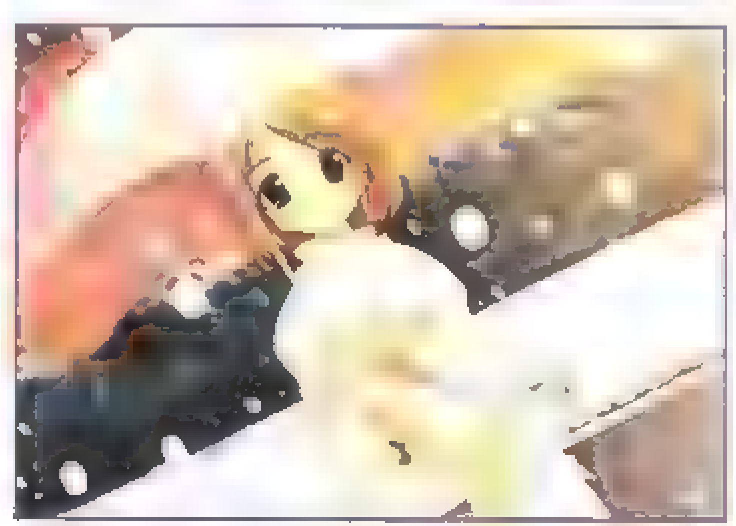
GAME INFO

發行日期 2-25

製作開發 PULLTOP
代理發行 PULLTOP
遊戲類型 AVG　遊戲售價 ￥10290
語言版本 日文/DVD-ROM
適用平台 J-Win 98,ME/2000/XP

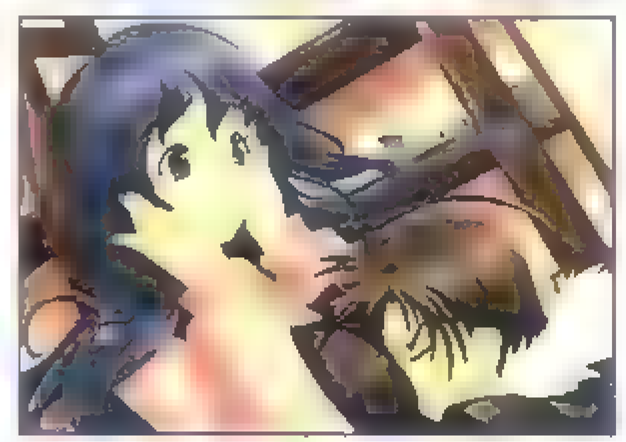
官方網址 http://www.pulltop.com/





咭？我欠『神』235萬元？！

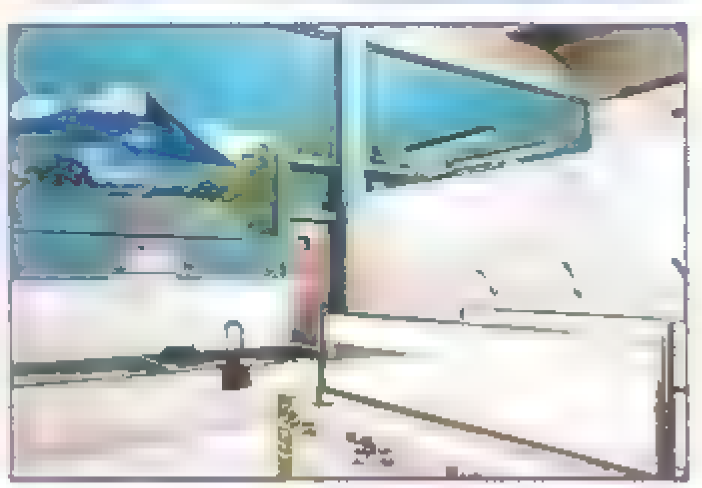
大學生涯進入寒假的主角　草津拓也，在沒有任何事先安排下便決定展開了騎摩托車的個人旅行，當他來到了一座相當偏僻的鄉村「ゆのはな町」時，卻因為交通事故掉落到一間相當古老的祠堂中，原本認為自己應該會命喪於此的主角，醒來之後卻意外的發現自己並沒有死，可是眼前卻出現一名浮在半空中的奇怪少女，她笑笑的對主角說：「啊～你醒了啊。平安可是比什麼都好呢！」，接著她又向主角自我介紹，原來這名不可思議的少女就是這裡的土地神－ゆのは，而且就是她用神力把垂死的主角給救活的！此時她又向主角說道：「不是要你感激我啦！不過你得付我這祠堂的修理費」，不知道她從那裡拿出了一台計算機然後便低下頭嘀嘀的按了起來，隨後又抬起了頭跟主角笑道：「一共是235萬日圓，你想想，這個價錢是不是比你的性命便宜多了呢？」，之後主角便展開了和神一起生活的奇妙還債日子．．．。



＊CPU　P3-500　＊記憶體　128MB　＊顯示卡　800x600之解析度，對應DirectX8.0a
＊硬碟　未定　＊光碟機　DVD2倍以上　＊音效卡　對應DirectSOUND

淺談 PULLTOP

不知道讀者們對 PULLTOP 這家公司有沒有啥米印象？這家公司成立於 2002 年，目前一共發行了三套遊戲，平均大約是一年出一套左右，在 2002 年的第一套作品是《とらかぶっ！》，當時此套的作品因為有趣的內容及可愛的畫風，使得這家公司迅速受到衆玩家的注意，在 2003 年推出的作品《要少女》，也因為有點【源氏物語】味道的劇情而引起了一陣不小的旋風，而去年所出的《お願いお星さま》也由於略帶點惡搞的劇情及玩法，讓不少玩家對這套遊戲深深著迷！雖說這家公司並不像Eushully有著大艦巨砲主義，但其精緻的內容總是有著令人會心一笑的優良表現！所以說喜歡 PULLTOP 的玩家可以好好等待即將發售的本作喔！



人物介紹

ゆのは

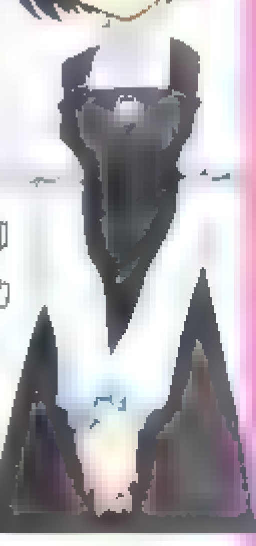
在「ゆのはな町」居住，自稱為『土地神』，穿著巫女服奇妙打扮的神，不過要是沒有靈感只能看到一般和常人無異的打扮，名義上是主角的妹妹，實際上是為了監視主角有沒有認真賺錢。乍看之下是個很天真爛漫的少女，但實質上是一個相當標準的守財奴。

高尾 椿

商店街中經營「高尾酒店」老闆的女兒，和わかば自幼便認識了，並且一直擔任大姐姐的角色，由於年幼的時候母親便離開她了，於是一直幫助軟弱的父親打理店裡的一切，對於有困難的人常常伸出援手，也是常常幫忙主角的人之一，很意外的她的副業竟然是戀愛小說家？！

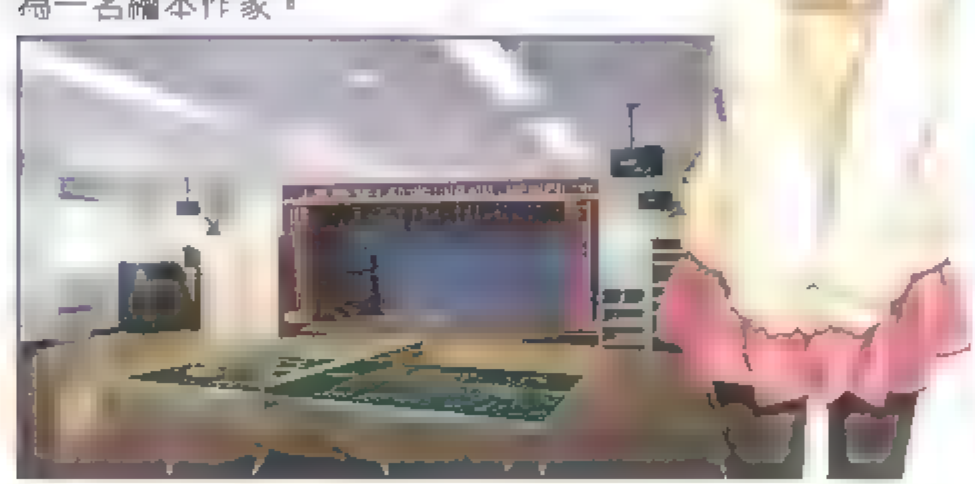
桂澤 穗波

商店街中經營「白摘茶房」老闆的女兒，在白摘茶房擔任服務生的工作，由於父親在他很小的時候就過世了，所以這家茶房是靠她和母親在撐的，當營業結束之後，兩人會像姐妹一樣聊天，談談今天所發生的有趣的事！自幼靈感便相當的強，所以可以依稀的看到ゆのは真正的樣子，因此對於和ゆのは在一起的主角相當感興趣。



伊東 わかば

商店街中經營「華の湯」的孫女，由於父母因為工作的關係長期居住在海外，和祖母兩人一起生活著，雖說外表的的確確是個女孩子，不過從接待客人到清掃澡堂的工作她全一手包辦，個性相當恬靜常常微笑著面對每一個人，將來的夢想是成為一名繪本作家。



宇奈月 由真

ゆのはな町以前相當有錢的世家獨生女，由於自己是屬於心直口快的那一型，所以所說出的話往往是想到什麼就說什麼，完全不會有所顧慮，不過很有趣的一點，她是一個自信有點過度的傢伙，常常會陷入幻想，有時還會因為幻想過於偏激而有暴走的局面。

沒有新生兒的世界

生不出新生兒的怪病侵蝕著世界，人類將緩慢的走向滅亡的世界，但是生活還是一樣的過，只是在慢慢的變化之中漸漸地改變的過下去。街上的小孩子們消失了，為了他們蓋的設施消失了，主角ヴィム被當作天使生下以來，最後的孩子們畢業了，高中也消失了。人的眼睛看不見，手也碰觸不到，就像[illegible]的工作般領著報酬、開槍射擊、處理人們的死亡。在這個誰也無法放棄的世界，天使ヴィム與一名人類女性一渡部小巻相遇了。研究者從18年前開始的世界規模不孕症的女性，為什麼好像能夠感覺到人們所看不見的ヴィム的存在般。似乎想阻止因為與小巻接觸對人類們有了興趣的ヴィム的另一名天使少女アンリ。在這其中，由於受到父親虐待而意識不明的少女一風子以幽體存在著，跟ヴィム說道人類的矛盾…。在這混亂的世界，人們抱持著「未練」緩緩的激烈的對抗著，「天使」們也確實的在改變著…。

註：「未練」，這邊指的應該是一種未達成目標的不捨，不過另一個意思就是不熟練，感覺多少有點雙關吧。

天使ノ二挺拳銃

撰文：[illegible]

睽違一年多的Nitro+新作終於快要發售了！今年Nitro+雖然有《Phantom INTERGRATION》跟PS2版《機神咆吼》兩個作品，不過都是舊作重出。本作原本的預定發售日是在2004年聖誕檔期，結果延到一月底檔期，不免讓人引頸企盼。

發售日期 1 28

GAME INFO

製作開發 Nitro+
代理發行 Nitro+
遊戲類型 AVG　遊戲售價 ¥8190
語言版本 日文/CD-ROM
適用平台 J-Win 98 SE/ME/2000/XP

官方網址：http://nitroplus.co.jp/pc/

Nitro+的硬派作風再現

一年多前，Nitro+老大虛[illegible]受意外的發表了奇妙的宣言，然後推出了令人跌破眼鏡的超猟感大作《沙耶の唄》，隨後我們卻有一年多沒有見到Nitro+的新作問世。雖然不是虛淵玄本人的作品，不過原畫仍由畫工不斷進步的中央東口擔任，目前放出的CG數量不少，也有放出體驗版供人下載，畫面很有一種「彷彿是現代，可是卻又有那麼一點小小的不同」的…[illegible]景設定，相信會再度掀起一陣風潮。

＊CPU Pentium II 300MHz（推薦Pentium III 800MHz以上）　＊顯示卡 800x600 24bit
＊記憶體 64MB以上（推薦128MB以上）　＊硬碟 未定　＊光碟機 CD-ROM　＊音效卡 PCM

遊戲人物介紹

ヴィム

在這個世界中誕生的有著人類青年的外表的天使，負責消除人類死後留下的「未練」，帶著兩把拳銃（手槍）。生來就獲得了「擊潰人類的靈魂」的知識，必然進行著這種作業時，接觸到人類的靈魂在解放時激烈的感情波動，而對這種生與死開始有了興趣。

渡部 小巻

在大學中攻讀生物學，對原因不明的「無法生出小孩子」的怪病研究的女性。現在為了受到父親虐待而長睡不起的妹妹的住院費用找工作，靠著打零工撐著，休學以來，獨力繼續進行研究。偶爾有些莽撞亂來，但其實是開朗而又思考慎密的女性，怎樣艱苦的事情，都會抱著「絕對不能輸」的心態勇敢面對的人，此外，有著複雜的家庭環境的她，卻有著敏感溫柔的個性。

ペーター

久遠以前在地球誕生的天使，ヴィム跟アンリ所仰賴如同師傅般的存在，因為看過非常多的死亡而有許多的經驗，感覺到跟人類有著超常的接觸的ヴィム會有些危險。使用的是．５０口徑威力強大的「SMITH & WEASON M500」手槍來結束「未練」。

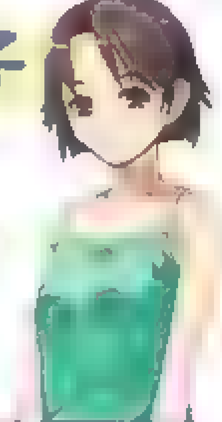
新沼 良美

安藤組組員，ジェイ的手下，雙性人，聽聲音不會令人感覺是女性但卻有著聽其聲音難以想像的美貌。性格殘忍，只要自己高興就完全不會顧及周遭的Sadiste，蹴擊技的達人，同時也擅長用小刀。

アンリ

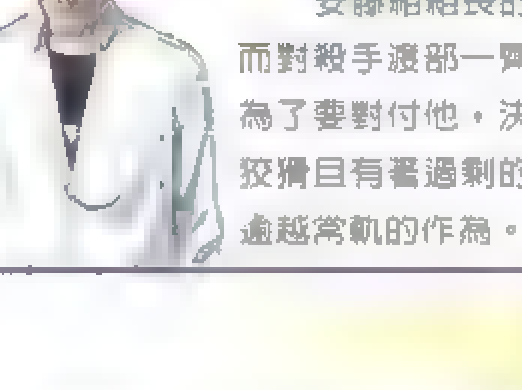
可憐少女外型的天使，誕生的目的就是為了與ヴィム共同行動，討厭著死後留下「未練」的人類留下的「不諧和音之源」，態度強勢，不愛婉轉的說出自己的意見且強硬的性格，因此跟不聽也少跟人類打交道勸告的ヴィム經常起衝突。

渡部 風子



被流氓的父親虐待而陷入不醒的睡眠中的少女，與小卷是異母姊妹，由於姊姊投身賣力工作而讓她能夠繼續保持住院的生活。如此遭遇的風子的意識脫離了肉體在醫院裡晃盪，而能夠跟天使們說話。

安藤 ジェイ



安藤組組長的義子，少主，擁有組織而對殺手渡部一齊一方有著極高的恨意，為了要對付他，決定向他女兒小卷出手。狡猾且有著過剩的殘虐行為，經常讓他有逾越常軌的作為。

サチ

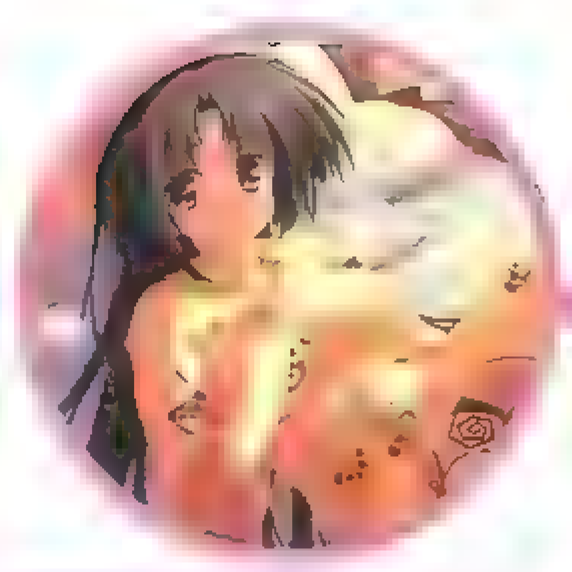
在渡部家與小卷同居的一齊的愛人，彷彿每天都在一齊的暴力陰影下，但異常的愛情讓她對現今的生活相當滿足，跟小卷維持著朋友的關係，希望能成為他們父女中間的橋樑。

渡部 一齊

小卷與風子的親生父親，被相上刺殺安藤組組長而雇用的厲害殺手，手持日本刀就無人能出其右的達人。深愛十幾年前就離去的小卷的母親，隨後再婚而有了風子，但彼此間卻沒什麼愛情存在，而對她一再的虐待。

ビッグサム

安藤組組員，ジェイ的手下，原本是格鬥家的壯漢，有不需要花費什麼就能輕鬆殺人的怪力，不善於跟人交談，也不太會控制自己的情緒。與新沼是愛人的關係，為了她可以付出生命在所不惜。



撰文：邪騎士

學生生活真的是蠻快樂的一段日子，不僅不用擔心生活的壓力，而且還可以跟朋友、同學們一起快快樂樂的生活，雖說課業上的壓力有時似乎令人喘不過氣來，但是和職場上那些爾虞我詐、勾心鬥角的情景相比之下，卻顯得相當的微不足道，因此學園生活便也為許多AVG作品愛用的背景。

GAME INFO

發行日期 2/25

製作開發 ハーブルンフトウェア
代理發行 ハーブルンフトウェア
遊戲類型 ADV 遊戲價價 ¥9240（含稅）
發行版本 日文 DVD-ROM
適用平台 J-Win 98/ME/2000/XP

隨著時間改變的東西...

在數年前，由於父母要到海外工作的關係，便把主角和其義妹－新山 葵兩人獨自留在日本，並委託年紀稍長於主角的鄰居－佐川 英里子來照顧他們，而英里子也不厭其煩的來照料主角和葵的生活起居，而這樣頗為幸運的日子，讓主角以為似乎可以就這樣一直維持下去，可是主角錯了；葵達成了她的願望成了一名明星，也因為這個緣故便常常居住在外，而英里子也因為當上了導師，時常因為工作的關係不能回來和主角在一起，頓時過去熱鬧的家裡便只剩下主角一人。不過此時，一名轉戰世界各地的網球好手－南条伊吹，因為負傷而回國休養，並且轉學至主角的班上，她的出現，似乎也闖入了主角的心扉。

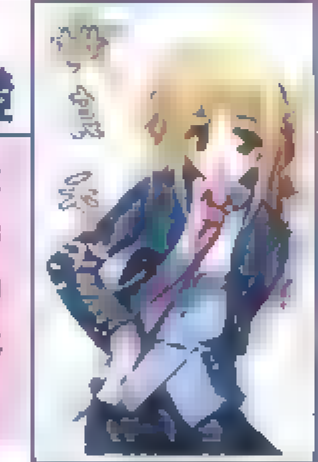
東洋館

官方網址：http://www.digicomiket.com/

人物介紹

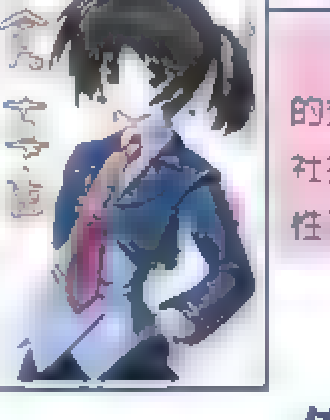
南条伊吹

相當有名的世界網球好手，現在因為手受傷而回國休養，個性非常的活潑，由於轉入主角的班上，使得主角的學校生活有了極大的改變。



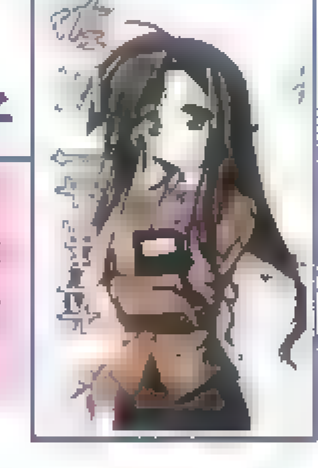
世良香澄

是街上相當有錢富豪的女兒，父親擔任學校的理事長，在同學們的眼中是個相當文靜且非常符合其高貴身份的少女，在學校內有不少愛好者（女性多於男性）。



戶倉真由

主角的同班同學，由於家裡相當的貧窮，所以午休的時候在學校的福利社打工，放學則在另外的地方打工，個性沉默情感也不輕易顯示在表情上。



佐川英里子

主角的導師，亦也是鄰居的童年玩伴，個性和善不論是在同學還是同事間都是相當受歡迎，過去似乎和主角有段戀情。

新山 葵

主角的義妹，有著學生及偶像藝人的雙重身份，和主角一起住在某間高級公寓中，不過最近由於演藝事業相當的繁忙，家和學校都相當少回去及參與，雖說是個個性開朗的小姑娘，但是對於自己喜歡主角這點卻遲遲不肯表明。

SYSTEM REQUIREMENTS
＊CPU P2-200 ＊記憶體 192MB ＊硬碟 2.0GB
＊顯示卡 4MB VRAM ＊光碟機 DVD4倍以上 ＊音效卡 對應DirectSOUND

結合美少女夢工場一二三代的絕妙黃金合輯!!
PRINCESS MAKER 1·2·3
綺麗版
慶祝 美少女系列
發行十五週年
特製一代二代之
綺麗版全面重繪
提昇解析度到
800X600 全彩
並附贈 美少女
三代『夢幻妖精』
Princess Maker 15th Anniversary
美少女夢工場 1·2·3
PRINCESS MAKER 1·2·3 綺麗版
紀念發行十五週年
限量贈送 以美少女二代結局
製作的撲克牌，與前作
三代撲克牌相互輝映
與您成套典藏!!
NINELIVES
GAINAX
GeneX
G1002426
台北縣三重市重新路五段609巷4號9F-8
TEL: 02-2999-6883 FAX: 02-2999-7061
http://www.kingformation.com.tw/
精訊資訊
©NINELIVES Inc. Illustration: Takami Akai.
©GAINAX / GeneX ©2004 Kingformation Co.,Ltd.
under license from NINELIVES Inc. and GAINAX

遊戲發行表

動作類

遊戲名稱	發行公司	遊戲售價	發售日期
跨世紀戰警	松崗	990元	[illegible]
被遺忘的國度 魔之石 中文版	英寶格	990元	[illegible]
[illegible]	冠群 智冠	399元	[illegible]
[illegible]	英寶格	未定	[illegible]
超能力戰士	英寶格	990元	[illegible]
[illegible]	英特衛	未定	[illegible]
機器人歷險記	松崗	499元	[illegible]
Sid Meier's 大海盜！(中文版	英寶格	990元	[illegible]
諜報遊戲 3 混沌理論	松崗	未定	[illegible]
[illegible]	英寶格	未定	[illegible]
[illegible]星際大戰	[illegible]	未定	[illegible]
迅雷先鋒 4 中文版	松崗	1100元	[illegible]
王牌[illegible] 2	英寶格	990元	[illegible]
全面繳械 斯巴達傳奇 暫名 (中文版	英寶格	1080元	[illegible]
[illegible]任務 [illegible] 暫名	英寶格	990元	[illegible]
古墓奇兵 7 暫名	英寶格	1080元	[illegible]
天網追緝令 暫譯	松崗	未定	[illegible]
聖殿武士	華義	890元	[illegible]
王者之劍	華義	890元	[illegible]
傳說 [illegible]	Aspyr Media	未定	[illegible]
教父	EA Games	未定	[illegible]

冒險類

CSI犯罪現場 邁阿密	松崗	1080元	2月1日

角色扮演類

遊戲名稱	發行公司	遊戲售價	發售日期
天使之谷續章 威斯貝爾的迷宮 (中文版	[illegible]	990元	1月21日
幻想西遊 [illegible]	[illegible]	680元	2月3日
[illegible]	[illegible]	599元	2月5日
[illegible]武士 2	[illegible]	1290元	2月11日
[illegible]外傳 中文版	英特衛	未定	2月
[illegible]	[illegible]	699元	3月
絕冬城之夜 - [illegible] 中文版	英寶格	890元	4月
[illegible]傳奇 (中文版	英寶格	1080元	[illegible]
末日危城 2	台灣微軟	未定	94年
[illegible]傳奇 中文版	英特衛	未定	94年
[illegible]聯盟 3	Strategy First	未定	94年
冰風之谷 II 中文版	英特衛	未定	94年
天使惡魔大對決	智冠	399元	94年
[illegible]	智冠	560元	94年

[illegible]人稱射擊類

[illegible] 中文版	松崗	1290元	1月14日
[illegible]	英特衛	未定	1月15日
戰火 全球戰線	英特衛	未定	1月
[illegible]	光譜	499元	2月
死亡鬼屋 3	SEGA Europe	未定	2月
Project: Snowblind	英寶格	1090元	2月
星際大戰 共和突擊隊	[illegible]	1290元	3月2日
[illegible]	[illegible]	1290元	3月21日
[illegible]	未定	未定	3月
[illegible]	松崗	1180元	5月
[illegible]	松崗	未定	[illegible]
[illegible]	[illegible] soft	未定	春季
F.E.A.R 突擊 暫譯 中文版	松崗	1100元	7月
[illegible]	英寶格	1080元	[illegible]月
[illegible] 暫定	英寶格	未定	12月
[illegible]戰場 (中文版	英特衛	未定	94年

益智類

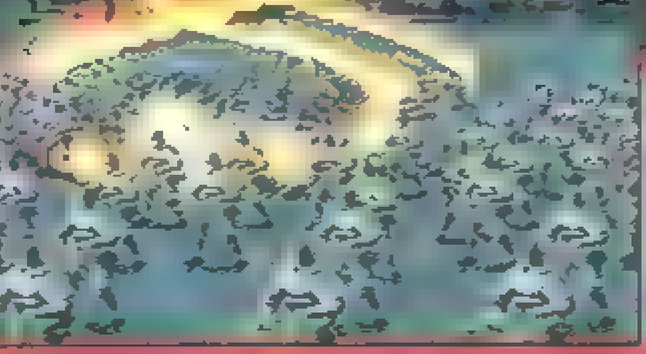
台灣[illegible]	[illegible]	399元	1月25日
[illegible]	[illegible]	450元	1月
[illegible]	智冠	199元	2月3日
[illegible]	智冠	299元	2月3日
[illegible]	[illegible]	599元	2月
[illegible]	光譜	未定	3月
[illegible]大老二	[illegible]	299元	3月
[illegible]	[illegible]	399元	3月
[illegible]	[illegible]	299元	94年

其他

遊戲名稱	遊戲類型	發行公司	遊戲售價	發售日期
[illegible]大聯盟	運動	英寶格	790元	1月13日
[illegible]	競速	智冠	399元	1月19日
[illegible] 2005	競速	英寶格	990元	1月27日
[illegible]	競速	[illegible]	890元	1月
[illegible]	[illegible]	光譜	未定	1月
[illegible]大聯盟 2005	運動	[illegible]	1090元	3月1日
[illegible] (中文版	競速	英寶格	990元	3月22日
秋之回憶 3	戀愛	[illegible]	未定	3月
[illegible] 2005	競速	英寶格	990元	10月
FIFA STREET 2005	運動	未定	未定	94年
Juiced	競速	未定	未定	94年

即時戰略、策略模擬類

[illegible] 全軍破敵	[illegible]	1280元	1月
[illegible]	[illegible]	[illegible]元	1月
足球經理 PRO	光譜	未定	1月
[illegible]	英寶格	未定	1月
[illegible]	[illegible]	[illegible]元	1月
[illegible] (中文版	英寶格	[illegible]元	2月1日
[illegible]	[illegible] 智冠	[illegible]元	2月2日
[illegible] 2 (中文版	[illegible]	未定	2月15日
[illegible] 中文版	英特衛	未定	2月14日
[illegible]	英特衛	未定	2月
[illegible]	光譜	未定	2月
[illegible]	光譜	未定	2月
[illegible] 6 [illegible]	智冠	[illegible]元	3月20日
[illegible] 2	智冠	[illegible]元	3月20日
[illegible]	英寶格	未定	3月
[illegible] (中文版	英寶格	[illegible]元	3月
1914 [illegible]	光譜	未定	3月
[illegible] 2	光譜	未定	3月
[illegible]	智冠	[illegible]元	3月
世紀爭霸 2 中文版	[illegible]	[illegible]元	4月底
[illegible]武士	英寶格	[illegible]元	4月
[illegible] 中文版	英寶格	[illegible]元	4月
[illegible] 中文版	英寶格	[illegible]元	4月
[illegible] 中文版	英寶格	[illegible]元	5月
[illegible]	[illegible]	未定	7月
[illegible] 3 [illegible] 暫名 (中文版	英寶格	[illegible]元	7月
[illegible] 暫名 (中文版	英寶格	[illegible]元	7月
[illegible] 暫名	英寶格	[illegible]元	8月
[illegible] 暫名	英寶格	[illegible]元	11月
[illegible] 2	[illegible]	未定	01
[illegible] 中文版	[illegible]	未定	01
[illegible] III	[illegible]	未定	94年
[illegible]	智冠	[illegible]元	94年
[illegible]	[illegible]	未定	95年



線上遊戲發行表

遊戲名稱	類型	發行公司	發行日期
R[illegible]	角色扮演	[illegible]	[illegible]
天[illegible]	角色扮演	[illegible]	[illegible]
刀劍[illegible]	角色扮演	[illegible]	未定
To～[illegible]	角色扮演	未定	未定
飛天[illegible]	[illegible]	[illegible]	2月[illegible]
[illegible]Online	角色扮演	[illegible]	月公測
[illegible]光 Online	[illegible]	[illegible]	未定
時空幻境 永恆傳說 Online	角色扮演	[illegible]	未定
三國群英傳Online	[illegible]	[illegible]	未定
[illegible]騎士團Online [illegible]	角色扮演	[illegible]	未定
[illegible]Online	角色扮演	[illegible]	未定
真 女神轉生Online	[illegible]	[illegible]	未定
[illegible]	角色扮演	[illegible]	未定
[illegible]Online	角色扮演	[illegible]	未定
[illegible]與地下城 Online	角色扮演	[illegible]	未定
公會戰[illegible]	角色扮演	未定	未定
[illegible]Online	角色扮演	未定	未定
大航海時代[illegible]	角色扮演	光榮	未定

線上遊戲產品包發行表

RO 繽紛福袋包

產品內容

1. 隨機放入下列的商品 150點R 點卡125張、RO月卡[illegible]張、[illegible]個、活力[illegible]3839個、[illegible]筆記本250本、[illegible]個、單字卡1673個、[illegible]CD3430張、[illegible]個、男[illegible]2000個、女初心1000個、男初心10[illegible]個、[illegible]1290本、天使波利[illegible]332個、CD[illegible]個、天使波利[illegible]個、天使波利[illegible]589個、[illegible]本、天[illegible]460個、[illegible]140個
2. 100[illegible]卡1張

金庸群俠傳online血劍沙場亂世英雄

產品內容

1. 點卡序號150點一組 限金庸群俠傳Online新帳號使用
2. 遊戲安裝說明手冊一本
3. 金庸群俠傳online「血劍沙場」遊戲光碟 三片[illegible]

一月份發行遊戲

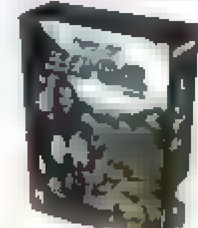
校園戀愛大戰
- 發行公司 光譜
- 遊戲類型 養成
- 遊戲售價 650元
- 發售日期 1月

羅馬：[illegible]
- 發[illegible] 松崗
- 遊戲類型 策略
- 遊戲售價 1280元
- 發售日期 1月

勇者無懼：越戰
- 發行公司 利迪爾
- 遊戲類型 射擊
- 遊戲售價 1290元
- 發售日期 1月14日

[illegible]
- 發行公司 利迪爾
- 遊戲類型 動作
- 遊戲售價 990元
- 發售日期 1月21日

裝甲騎兵2 + [illegible]
- 發行公司 光譜
- [illegible]
- 遊戲售價 890元
- 發售日期 1月



王者[illegible]
- 發行公司 英寶格
- 遊戲類型 策略
- 遊戲售價 990元
- 發售日期 1月

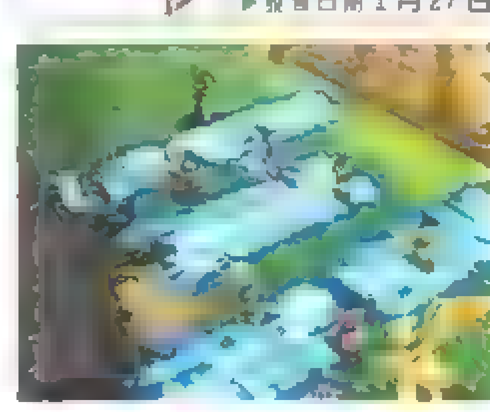
[illegible]
- 發行公司 英寶格
- 遊戲類型 射擊
- 遊戲售價 未定
- 發售日期 1月15日

越野精英賽2005
- 發行公司 英寶格
- 遊戲類型 競速
- 遊戲售價 990元
- 發售日期 1月27日

[illegible]
- 發行公司 華義科藝
- 遊戲類型 模擬飛行
- 遊戲售價 890元
- 發售日期 1月

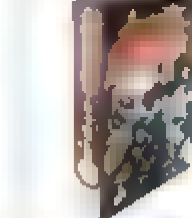
[illegible]
- 發行公司 光譜
- [illegible]
- 遊戲售價 750元
- 發售日期 1月

超級迷魂車
- 發行公司 智冠
- 遊戲類型 競速
- 遊戲售價 399元
- 發售日期 1月19日



阿帕契：[illegible]
- 發行公司 華義科藝
- 遊戲類型 模擬飛行
- 遊戲售價 890元
- 發售日期 1月

[illegible]
- 發行公司 英寶格
- [illegible]
- 遊戲售價 790元
- 發售日期 1月13日



天使之谷：[illegible]
- 發行公司 [illegible]
- 遊戲類型 S・RPG
- 遊戲售價 890元
- 發售日期 1月21日

[illegible]

被遺忘的國：魔之石

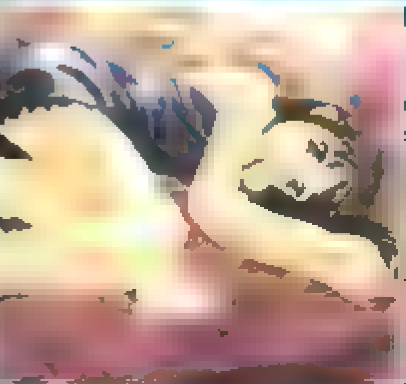
- 遊戲類型 角色扮演
- 發行公司 英寶格
- 遊戲售價 [illegible]元

簡介

「魔之石」[illegible]，[illegible]。[illegible]「魔之石」[illegible]，[illegible]。[illegible]「魔之石」[illegible]。

■撰稿 / 金名志

ACG分級制 真相調查委員會



邁向18禁的2005年！
是為了潔淨的未來？
還是抹煞人類的本能思想？
亦或是在蘊釀某個不為人知的陰謀？

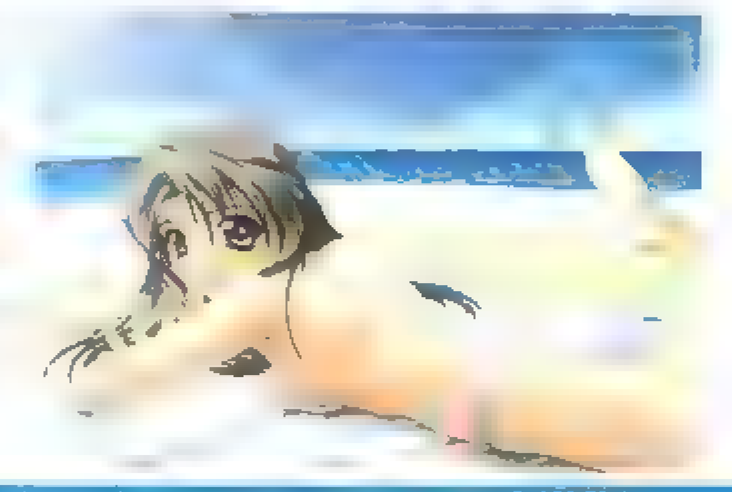
在去年11月底的時候，網路上開始流傳一篇作者匿名並於結尾歡迎大家轉錄的文章－(出版品分級管理說明會一日遊)。該文作者身為小說出版社職員，代表出版社出席了新竹區的說明會，才發現本來預定要在去年12月1日開始施行的「出版品及錄影節目帶分級辦法」(以下簡稱分級辦法)竟然臥虎藏龍、處處荊棘、一山還有一山高，出版界的未來簡直跟地獄沒兩樣，才趕快散佈這個訊息給外界尋求協助。而強大的反彈力道也使新聞局於耶誕夜宣佈暫緩至2005年7月才實施分級管理。可是這個結局只能算是躲得過一時，躲不了一世。到底是出版界要快閃？還是新聞局得把法令吞回去？底下我們將以法普口語(註)一起來研討可能的問題。

註：以法律普及化為目標，提供易懂、有趣的文字，將法律知識從學術機構普及於一般大眾

一切恐懼的來源

敵人就在本能寺

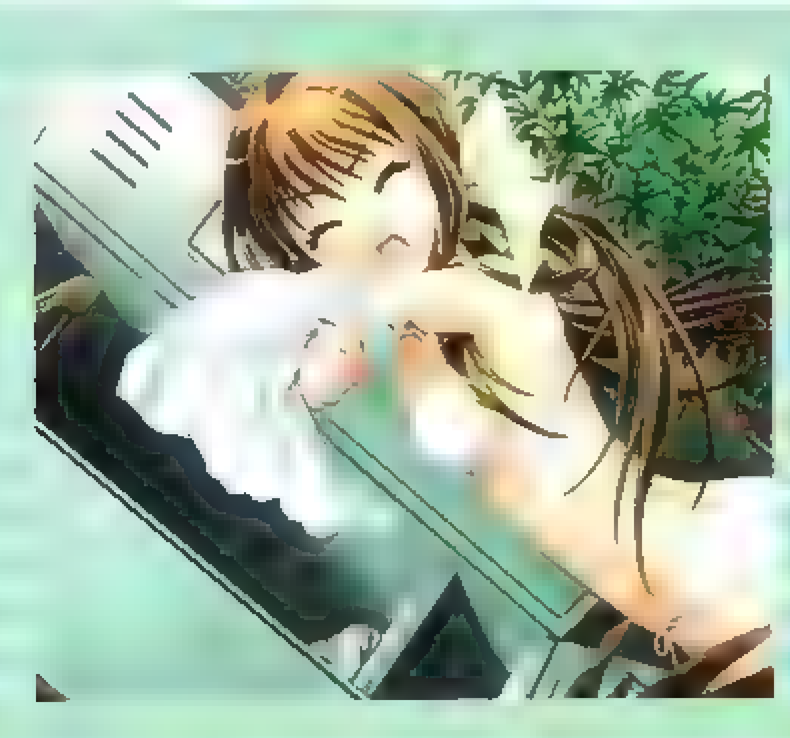
對於電腦遊戲雜誌來說「出版品及錄影節目帶分級辦法」可以說是首當其衝的敵人。因為辦法第[illegible]條「[illegible]」[illegible]錄影節目帶：指經由電[illegible]可以說上是針對書籍與雜誌社而來。但是一定有讀者問 在標題上寫了「ACG分級制」耶？我們知道ACG－動畫＋漫畫＋遊戲。今天線上電腦遊戲似乎不在範圍內喔！嗯，這麼簡單的問題，新聞局早想到了，而且對於電腦遊戲比出版品還要更早就想要箝制，「電腦網路內容分級處理辦法」可以說是出版品分級辦法的雙胞胎哥哥，早幾個月出生，滿足新聞局對ACG的所有幻想！所以逃不掉的，在ACG的世界裡，通通都在分級辦法的管制之下。基於國內勇於發聲的家長團體對於ACG的恐懼，大有為的新聞局當然要替家長們設計一個圍欄，提醒各位未成年人：「為了你們好，為了保護你們，你們的人權受到一些限制，等你們長大才可以玩。」ACG就像禁果般被所謂的大人們收藏在衣櫃中，但又有哪一個小孩沒有偷偷地嚐過呢？禁果上是人類文明不斷進步的原動力，禁果的另一面就是演化，可能是好的演化也可能是壞的演化，經過競爭之後自然淘汰掉壞的留下好的。但好的演化經過時間演變形成傳統，落伍的傳統，因此又需要新的演化來刺激它，人類文明才得以永續生存，太舊換新。

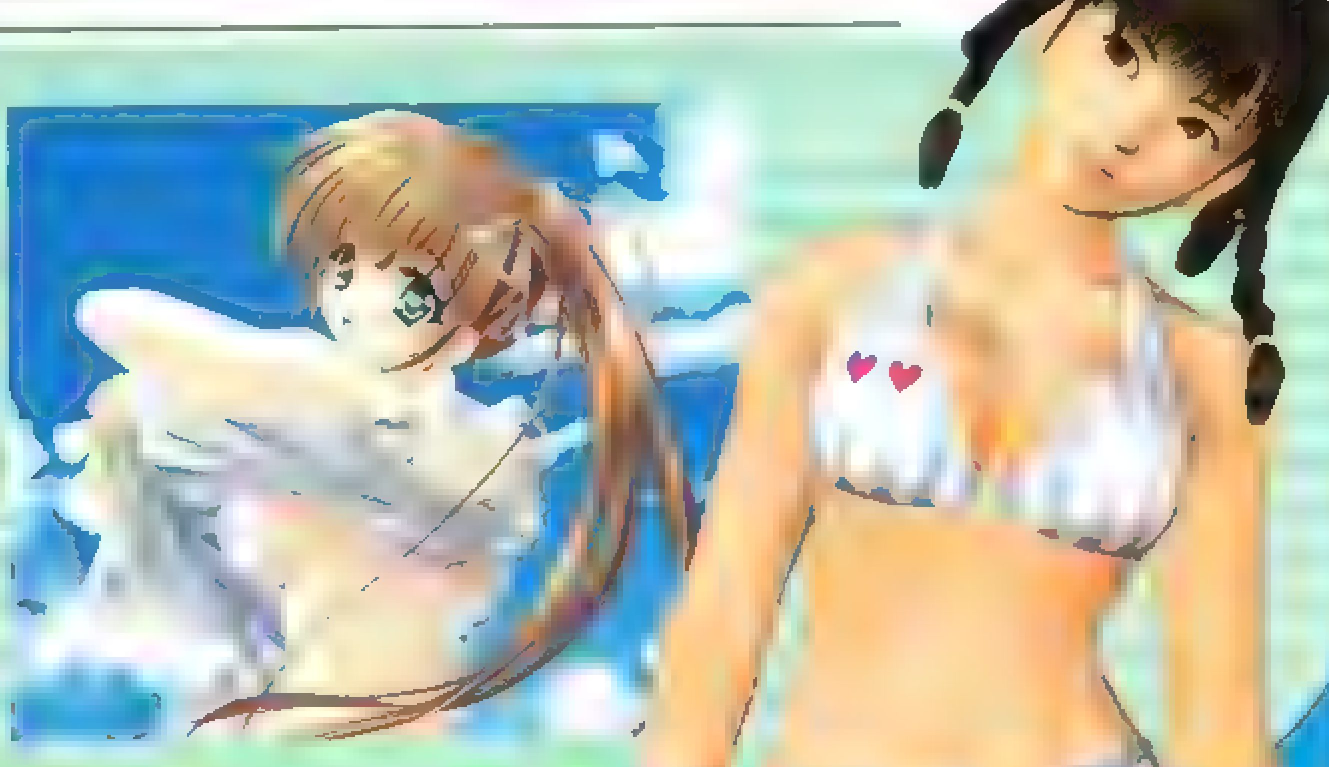


為了潔淨的未來

到底為什麼新聞局要這麼做呢？為什麼新聞局可以這麼做呢？在分級辦法的第一條「本辦法依兒童及少年福利法第二十七條第一項規定訂定之」透露了這兩個辦法的法源依據，是被我們劃定在大六法中，刑事法規類的「兒童及少年福利法」（以下簡稱兒福法），其立法目的當然是為了保護兒童與青少年的未來，希望他們能在無污染的環境下成長，不要看些不三不四的東西，都乖乖聽家長的話。而出版社害怕的，實際上是透過兒福法第27條，新聞局代為訂立的分級辦法，會作為兒福法第三十條第十二款，「違反保護分級辦法，對兒童及少年提供或播送有害其身心發展之出版品、圖畫、錄影帶、影片、光碟、電子訊號、網際網路或其他物品」的處罰標準，進而依照兒福法第五十八條第一項「違反第三十條第十二款規定者，處新臺幣十萬元以上五十萬元以下罰鍰，並得勒令停業一個月以上一年以下。」該轉錄文章中沒有法律的論述，所以本文以最簡略的方式還原一下分級辦法的影響力。從說明會上新聞局的態度看來，上至出版社，下至學校門口的小書店，只要有一本書被舉發為限制級卻未被貼上標籤，而任由兒童或少年自由購買，最重的處罰就是五十萬加上停業一年，最輕的處罰也會收到十萬元的罰單。對於最弱小的書報攤來說，恐怕整攤的雜誌都還算不上這個價值；而雜誌社停刊一年等於直接宣佈倒閉，對出版界來說分級辦法就是致命的地雷，只要受罰就準備等死。因此在去年12月時，許多漫畫連鎖店的自主分級貼紙制度根本就是受政府迫害下的惡搞。寧可錯殺一百也不可錯放一人，宜靜的裸露畫面也是限制級內容嗎？就算新聞局目前極力撇清小叮噹會被劃為限制級（但小叮噹確實曾經被新聞局資訊系統公告為限制級！即便新聞局表示是錯誤，但若不是因此事件被網友挖出來，

這個限制級的小叮噹仍將透過網路跨越時空，不斷的傳播下去），網路笑話與謠言只是真實地將人民如何避免被模糊的法律條文規約住的窘況描寫出來。我相信，必定有店家把名偵探柯南貼上限制級貼紙，都死了兩百多人快三百人了還不算血腥暴力嗎？殺人方法還有詳盡的敘述和分析喔！說明會的標準着實可笑～可笑。



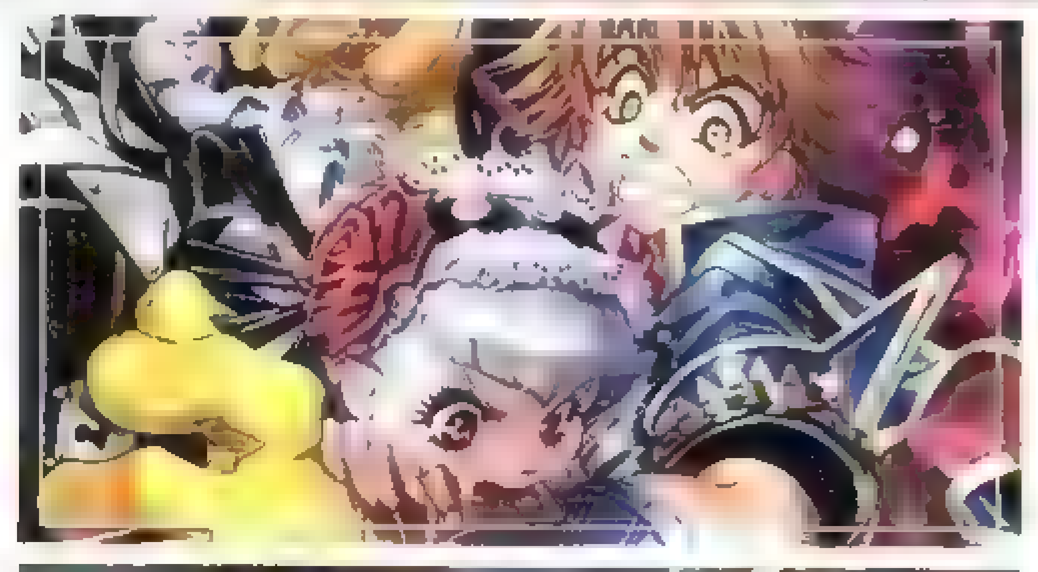


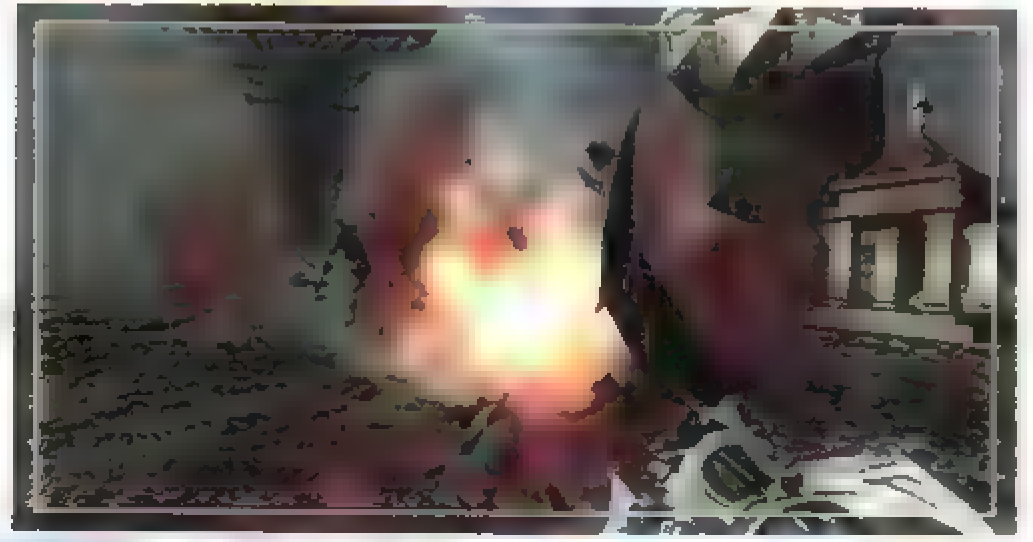
非專題

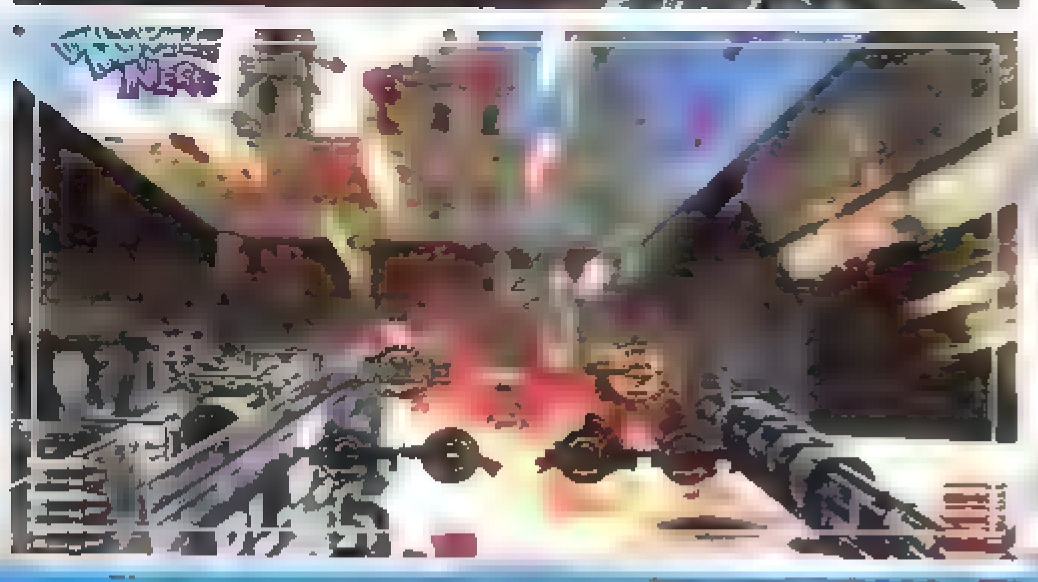
違憲審查的檢驗

我真的違法了嗎？

案例一　話說小明身為市立駱駝高中的學生，平日沒有別的休閒娛樂，就是喜歡去光滑商場買塊動作搭配遊戲雜誌的攻略來服用。上星期他買了一塊琵琶遊戲公司出品《在101大樓呼喊愛情(青澀版本)》的遊戲，裡頭有主角偷窺青梅竹馬的鄰居洗澡，又誘拐鄰居到無人島露營的情節。小明還未滿十八歲，獨自一人在新銳遊戲工坊的NEW GAME櫥窗瀏覽後，買了這塊遊戲回家。今天，在新聞局任職的陳昊鑫高級官員來到小明家拜訪小明的爸爸，言不及義，只會聊今天該去哪裡求神問卜的小事。正巧看到客廳旁的小明在玩GAME，看到偷窺鏡頭不禁眼睛一亮，看到未成年青少女共宿無人島，更有如蛇看到青蛙般，立刻向小明詢問GAME是在哪裡買的。次日，新銳遊戲工坊被新聞局率領大隊警察搜索店內並加以查扣，可愛女店員與老闆及遊戲發行公司負責人，同獲新聞局裁處五十萬罰鍰並處以停業一年以收殺雞儆猴之效。

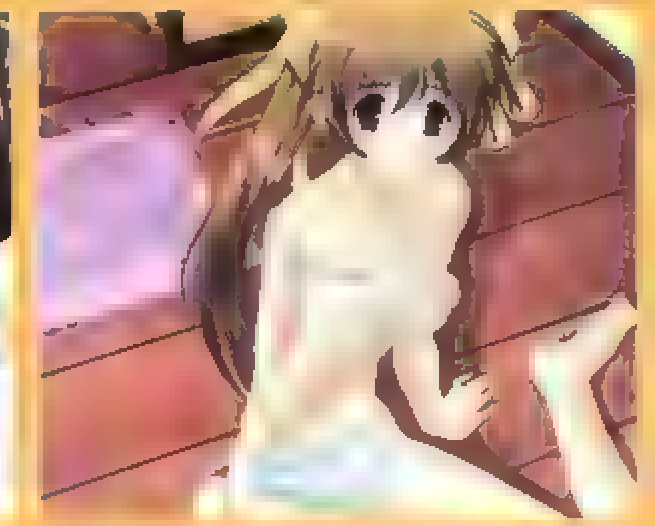






言論自由菜市場

不過剛剛案例一的了結只是形式上達成違法，可能受到新聞局的處罰，也是出版業所恐懼的未來。但是若真的遭到了處罰，還有補救的管道，也就是從行政爭訟的途徑來翻盤。首先在收到處罰的行政處分後一個月內，向新聞局的上級主管機關，也就是行政院提起訴願，看看行政機關有沒有自我反省的意思。因為行政體系中，官做得大一點的人，通常聰明一點，所以交給上級來處理。好吧，如果官官相護，我們已經不可能在行政系統獲得救濟，那只好尋求司法救濟了。對於不滿意的訴願決定，可以在收到訴願決定書後兩個月內向高等行政法院提起行政訴訟。目前行政訴訟基於保護人民權利，並未像民事訴訟般設有訴訟費用的進入門檻，人民可以放心提起。就算運氣不好，又輸了一次，還有上訴最高法院第三審的機會。但是既然進了法院自然不是要去輸的。在行政訴訟中行政機關最容易獲得敗訴判決的理由就是形式上不符合依法行政原則。不過前面已經提過，雖然是因為分級辦法的產生出版業才開始受到限制，而分級辦法不是立法機關制訂的法律，只是行政機關自行公佈的行政規則。但是分級辦法是個例外，是立法機關委任行政機關制訂的解釋性行政規則，所以並不違反依法行政原則。

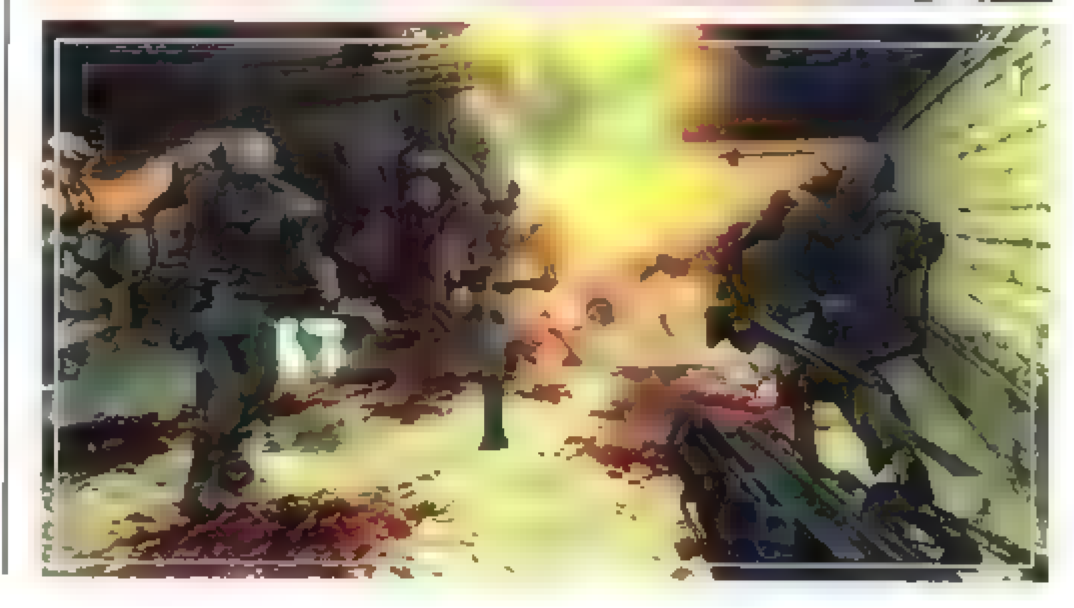


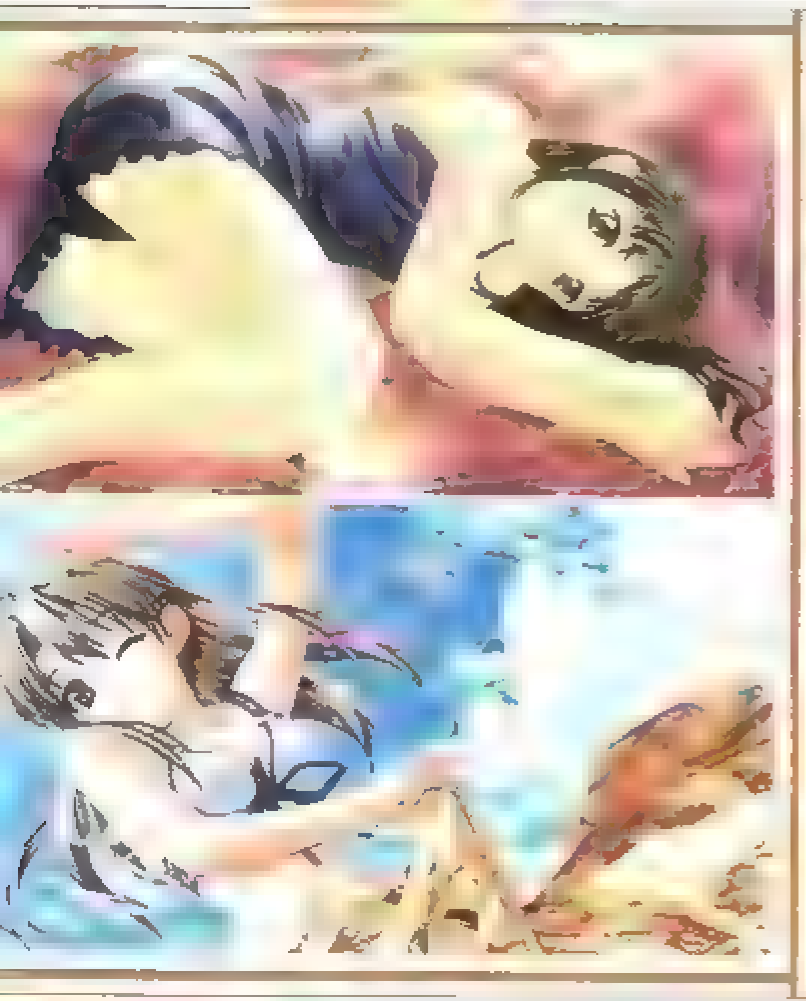
那麼就要開始參酌實質上的違憲審查基準了。憲法第十一條規定：「人民有言論、講學、著作及出版之自由」。我們也不細分言論自由與出版自由的差距如何，或者有人統稱為表現自由。以目前我國法學界的看法來說，言論自由將以美國憲法所傳入的雙軌理論、雙階理論來加以審查。首先我們確認了，人民有出版自由、言論自由的自由權存在。今天出版品沒辦法自由的擺設給所有消費者選取，就是受到了限制，也就是權利受到了限制。權利只有法律能夠加以限制，限制的法律來自於兒福法。但是這樣限制的手段和保護兒童快樂成長的目的能夠構成一個合理的連結嗎？經由雙軌理論的判斷，我們認為這是對言論內容的限制，必須檢驗雙階理論。雙階理論區分一般言論與低價值言論，一般言論在嚴格審查基準下必須達到為保護重大的政府利益，並因該言論具有急迫的危險始可限制之，非常困難，例如關於政策方面的政治性言論，可以用一句話來形容：「即使不同意，也必須誓死維護說話的權利」。

而低價值言論就可以被法律所限制，只要這個手段是種合理限制。例如煽動非法言論、挑釁性言論、猥褻性言論、誹謗等，就是低價值言論。所以我們知道只要被丟進了低價值言論的領域，就沒有辦法抵抗政府的管制措施。如今分級辦法正是用來劃定何種言論屬於猥褻或是暴力血腥等低價值言論的工具。可是，若是這個標準是由新聞局來決定，那就是走回過去言論審查時代的老路，這會成為類似美國大法官會議對網路通訊管制法案所做成的違憲判決(基於我國採美國理論，應會做相同的考量)。因為法律條文對這種解釋性，會依照社會演變而改變的概念沒有辦法，只能做模糊化處理，而過於模糊化正是美國大法官無法容忍這種法案存在的主要理由。在這樣的要求下，目前美國行政機關的趨勢則是由業者自行分級。在某些立委的刻意操作下，彷彿是解決一切色情與暴力訊息的萬靈丹。

但是當討論到如何分級時，我們面對的是往往是訴諸選票壓力的政客，或者基於各種不同信念理由相信絕對網路純淨程度必要性的宗教信仰者或衛道者，要求政府全面掃蕩ACG文化。至於其要求掃蕩ACG文化的理由是否站得住腳，是否應該要求整個人類社會一體認同其宗教或道德信念，在道德訴求光環下，似乎從未被徹底檢驗或反省過。而這些分級制度，不論是過去的新聞局事前審查或是目前打算採取的業者自主分級，新聞局事後審查。往往只要是為其判斷為品味不夠高尚，或者不適宜兒童的資訊(冠上暴力或色情的標籤)，就必須全部受到禁止。根本忽略了所謂暴力或色情作為被規範對象，其實本質上便是一個浮動概念，會隨社會演化而在文化上產生不同的生命力。而暴力或色情的分類中固有類似以未成年人為描繪對象者，應該受到禁止，但是若說是所謂的暴力或色情資訊都應該列為禁止之列，毫無合法的暴力或色情資訊可言，或者基於免於未成年人過早接觸某些暴力或色情資訊此一保護未成年人身心健康的理由，即導引出所有稍涉暴力或色情的資訊，均不應出現的結論，導致一般身心成熟的成年人也只能取得未成年人可以獲取的資訊，實在令人很難想像那將是怎樣的一個世界。

不幸的是，我們眼前所見民間所謂拒絕ACG暴力或色情運動，以及執政者的執法行為，將非法和合法的暴力與色情不加區分地一律等同看待，甚至還有逾越限制級這種分級標準存在？無異於要求整個社會只能接收某種特定資訊、作某種特定形態的思考，此一趨勢無限上綱的結果，除了攫取媒體上的曝光率，成為一種中央極權式的炫麗新宗教之外，更可怕的是流於不容忍多樣化的言論和資訊內容而不自知。對於大多數的父母而言，如何保護其未成年子女，免於其從網路上取得有害其身心健康的網路資訊，以及保護未成年人免於成為傳播與販賣色情資訊者的工具，可能是其面對網路色情時，最根本的關切所在。對於來自不同選區而堅持特定道德意識形態的政治人物而言，規範網路色情則可能是其主要政治訴求之一，其結果就是侵害了一個理性人所絕對不能被侵害的，內在思想自由。





言論資本主義

為何會採取原則開放，例外才審查的態度呢？因為言論自由基本的想法，就是以資本市場的觀點來看待所有散佈出去的言論。我們相信社會本身具備理性討論的空間，劣等的言論會被社會自然淘汰。例如璩美鳳光碟事件，社會自然會有反省的力道，會將這種言論加以排除。因為真正有理性的人會看出，該雜誌根本就是不道德，才會播送那樣的光碟。我們放縱這樣的言論嗎？並不會，我們用比較強硬且最重的手段，刑法的刑罰來處理，所以真的要去管這樣的言論的，不是新聞局，而是法務部。所以原則都是開放，社會覺得好的，自然會有市場容納他。社會不可忍受的，已經有刑法作最後的防線。社會覺得不好，但勉強忍受的言論，其實正如鑽石雕琢過程中所產生的垃圾，好的想法必須在自由的土壤下才能生存，若不給予言論成長的空間，結果就是像地動說一般，社會被教會蒙蔽欺騙了三百年才解脫。所以在審核上的情形，只要冠上歷史資料研究的名頭，我也可以同意這樣的書籍交給未成年人閱讀，不過最好是列為保護級，要有人帶領學術研究不能單獨閱讀。由此可知分級辦法過於粗糙，連保護級都沒有區分出來。

硬的不吃吃軟的

陰謀的想法

前段敘述，畢竟是自由派法律學者的觀點。在結果論上，有可能會在訴訟過程中遇到採取保守立場的法官導致敗訴，也可能大法官在違憲審查時採取行政機關的立場。在過程中，等待判決的時間成本，延誤行銷的營業利益，都是出版業所不想要面對的。所以最好，不要走剛剛所提到的司法爭訟這條路。

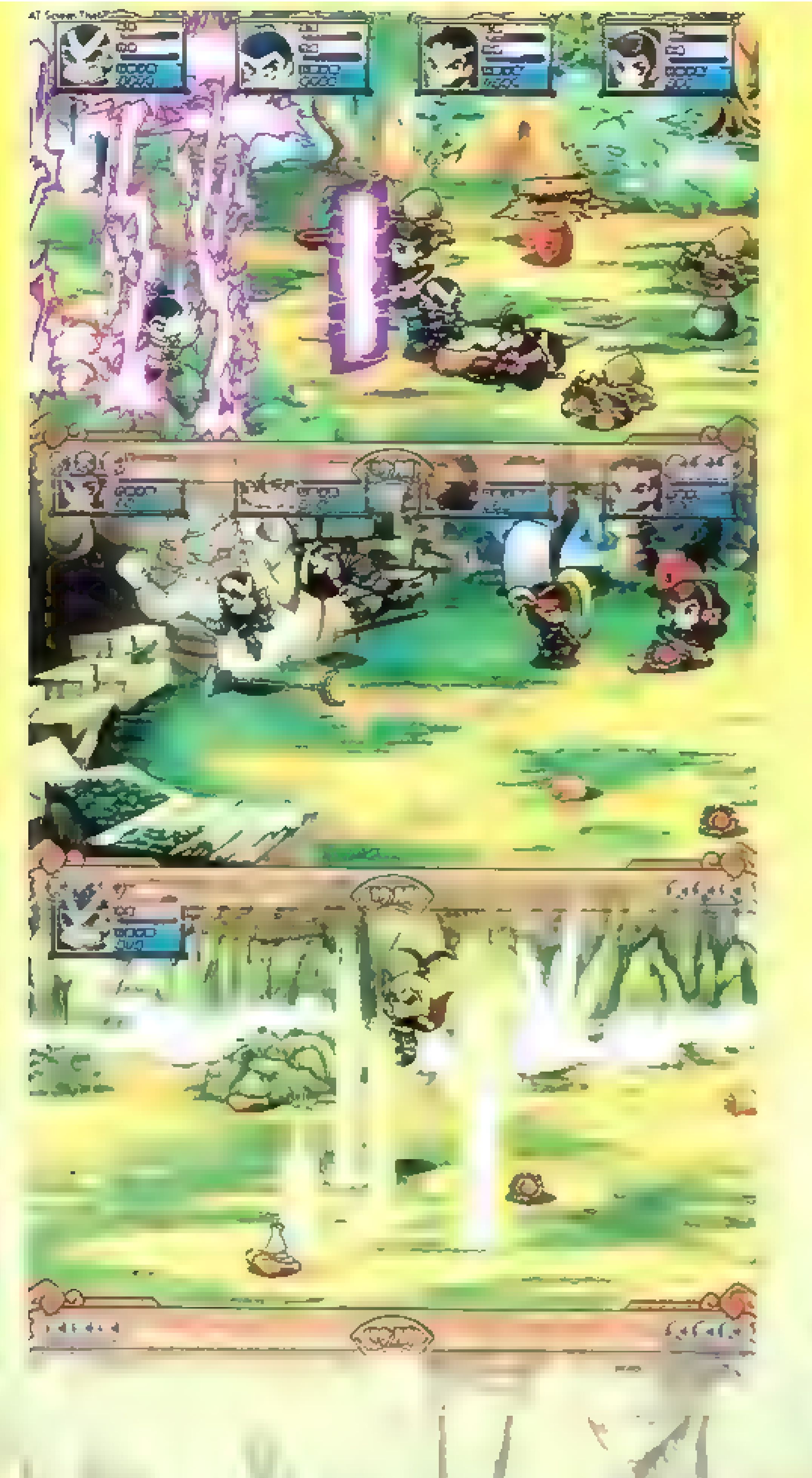
在發現財團法人中華民國出版品評議基金會，列席這個新聞局所辦的說明會，又全權負責出版品的分級時，本以為這是政府出資，類似海基會的機構，但該基金會執行長所謂逾越限制級的分級，這種奇怪、缺乏法學素養的言論，使我對它的出身大打問號。搜尋之後，發現這財團法人中華民國出版品評議基金會的辦公住址，在青島東路，曾經擔任過國會助理的直覺告訴我，這該不會是立法委員的白手套吧？果不其然，基金會董事長是中南部一位四個字的女性立委，辦公住址正是立委辦公室。我們陰謀一點想這個制度可以創造的利潤，就是新聞局裁罰與否的開始，當然是透過民眾舉發未分入限制級都有限制級內容。然後在形式上，若是該出版品已經經過評議基金會的背書，新聞局多半會選擇不處罰，因為有專家的鑑定證明可以作為訴訟上的證據來主張，新聞局不容易站得住腳。而評議一本書籍，收費萬元就好。若是順利將每個月可能會被告發，又不想以限制級發行的書籍都先透過評議制度來背書，那就是每個月上百萬甚至上千萬的營業額。扣除專家評議、人事費用，還有五成以上的利潤。可以說是誕生了一個透過法律制度而茁壯的新興產業。而目前該基金會是處於市場獨佔狀態。

順著分級辦法走

雖然理想目標是透過司法制度將分級辦法縮退到備而不用，但這樣的風險其實很大。因此我們目前最好的作法並不是正面的對抗，而應該順著這個態勢將劣勢轉為優勢。假如我是出版社負責人，我會邀集同業，出資捐助成立「兒童與青少年自由人權促進基金會」。兒福法可沒規定這是某立委的獨門生意喔！然後呢，盛大舉辦一個學術研討會，廣邀各界自由派學者前來背書。接下來以每本五千元的超低價作為費用，要求出版社繳交五本書過來基金會送審，三本交給專家學者評鑑，一本留存基金會存證，一本用來開設公益圖書館。如此一來，出版社順利跨足分級評鑑業（這難道是晶圓封裝測試業的表兄弟？），有錢大家賺，又可經過董事會依照手頭的專家學者背景，交由尺度比較寬鬆的的學者來分級。而一開始設立基金會的費用，係出於公益目的，可以用來節稅。基金會的公益活動也不用設立基金出錢，只需收書就可以，一舉四得豈不樂乎！

（本篇文章僅敘述作者之個人意見，不代表本雜誌之立場。）

非專題



2月強勢登場

今年寒假

唯一自製武俠遊戲

首創漫畫武俠遊戲新風格

首創漫畫武俠遊戲新風格

特邀請新銳漫畫家「招客與肥鳥」以漫畫風格設定遊戲角色及角色動作設定畫真實呈現漫畫武俠遊戲新風格

八大水滸英雄如豹子頭 林沖、花和尚 魯智深、神行太保 戴宗、智多星 吳用、行者 武松、青面獸 楊志、一丈青 扈三娘以及小李廣 花榮、等你來扮演。

【銀槍旋風殺】【涅盤羅漢打】【降龍伏虎棍】【九天霹靂陣】【萬蛇吞噬】等各式武林失傳絕技重現江湖。

【梁山泊力戰王倫】【武松痛宰西門慶】【花榮大鬧清風寨】【野豬林中救林沖】等水滸傳經典橋段等你來挑戰。

四大遊戲主機

即日起至全省7-11、全家、萊爾富
OK便利超商，及3C賣場購買

【歡樂水滸傳遊戲 超值價 199】

【歡樂水滸傳遊戲漫畫 超值價 69】

即可參加抽獎！！

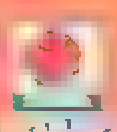
週週送出 ▶▶

Xbox . PS2 . GBA . NDS

活動詳情請上

www.goodplay.com.tw

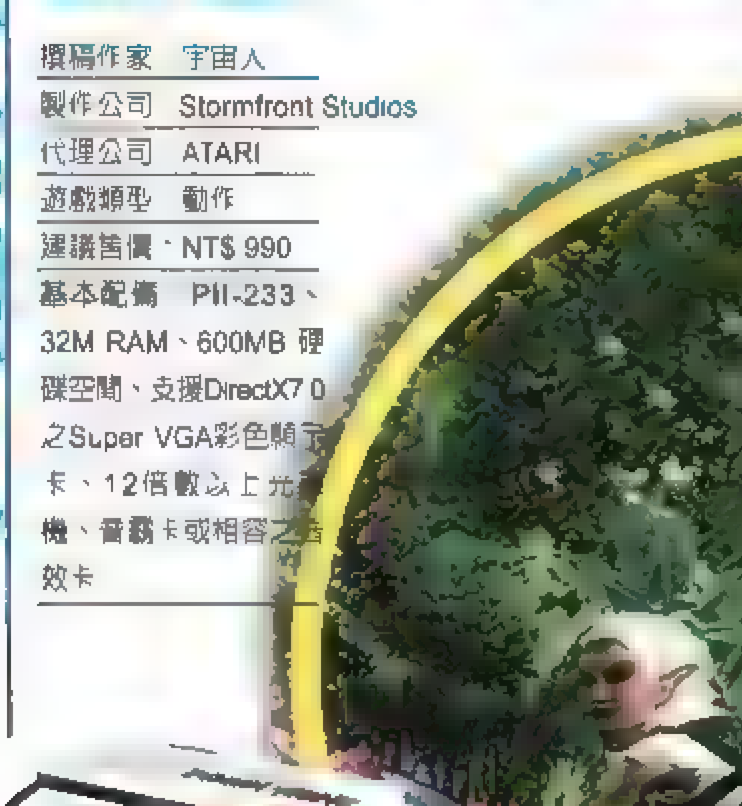
歡樂水滸傳遊戲 及 歡樂水滸傳遊戲漫畫
全省同步上市中



評遊戲 REVIEW

被遺忘的國度：魔之石

撰稿作家　宇宙人
製作公司　Stormfront Studios
代理公司　ATARI
遊戲類型　動作
建議售價　NT$ 990
基本配備　PII-233、32M RAM、600MB 硬碟空間、支援DirectX7.0之Super VGA彩色顯示卡、12倍數以上光碟機、音霸卡或相容之音效卡



■官方網址http://www.atari.com/demonstone/

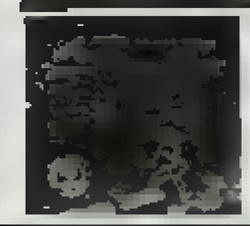
這套遊戲是由先前製作《魔戒二部曲：雙塔奇謀》的製作公司Stormfront Studio所製作，同時也是一套利用龍與地城規則(D&D)的最新作品。這幾年拜電影「魔戒」之賜，D&D系列明顯受到更多人的喜愛，也讓這類型的遊戲有更多被人注意到的機會。

不可思議的嚴重臭蟲

筆者在這套遊戲的評論撰寫上遇上了前所未有的各種挫折，由於其他問題與遊戲本身沒有相關，我們將只針對遊戲本身的問題來向玩家報告。雖然底下的言論聽起來可能讓人覺得不可思議，但玩家只要使用nvidia的顯示卡晶片組(如：Geforce系列)，就很有可能卡在遊戲的第二關，完全無法再進行遊戲。在筆者第一次進行遊戲時，大約用了半個小時把第一關的敵人完全清除。在進入第二關時，畫面中曲折的小徑加上地上閃閃發亮的水晶還頗為賞心悅目。等到主角一群人走過了小徑，並且把木頭做的圍牆打破時，人物會大喊「他們從牆壁裡冒了出來！」，接著呢？如果您的顯示卡使用nvidia的晶片組，什麼事也不會發生，沒有怪物會從牆壁裡冒出來、牆壁不會破掉、您的遊戲更無法繼續進行。這是一項令人匪夷所思的遊戲重大臭蟲，在Atari英文網站上，這個在第二關無限期卡關的問題從2004年12月初至今，已經累積了超過35篇以上的玩家反應，但直到截稿為止，筆者並沒有辦法找到遊戲公司針對這個問題所發佈的任何遊戲更新檔。就遊戲本身來說，這真的是一個誇張到不行的臭蟲。nVidia可能是目前市面上最多人使用的顯示卡晶片組，但這個臭蟲卻讓玩家在幾乎是遊戲的一開始就遇上了障礙，而且即使時間已經過了個多月，還是沒能看見遊戲公司對這個問題進行修正。筆者後來是借到了一張由華碩電腦所提供，ATI晶片組的Radeon 9600 SE系列的顯示卡，才終於能夠避開這個看不到任何敵人的嚴重臭蟲。如果玩家想要避開這個臭蟲，可以考慮一下華碩的這張顯示卡。

什麼東西都沒有，縫隙裡也不會有怪物跑出來。

換上顯示卡後總算才看到怪物的出現。



畫面指數 8

除了臭蟲之外，畫面表現不差，氣氛營造相當得體。

操控指數 6

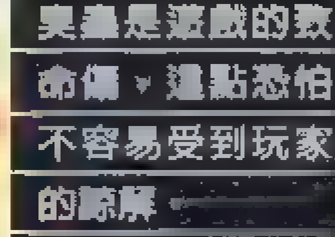
不使用外接控制器的情況下非常不好操控，人物無論走動或發動攻擊都會造成手指的極大負擔

音效指數 8

音樂與音效的表現十分得體，對氣氛的營造有加分的效果。

內容指數 7

砍殺是主要的遊戲成分，其餘內容因沒有中文化的關係，恐怕很難讓大多數玩家認同。



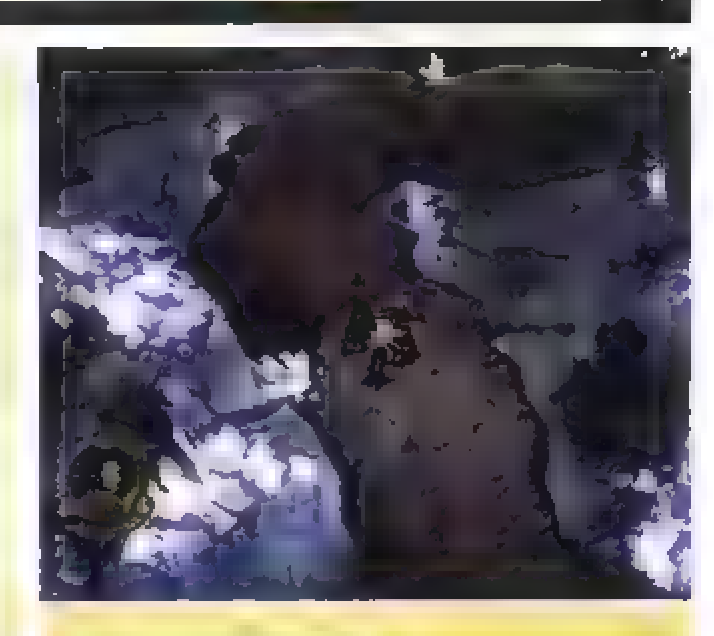
平均指數 7

臭蟲是遊戲的致命傷，這點恐怕不容易受到玩家的諒解

畫面與音效表現出色

撇除掉上面所提到的誇張臭蟲，《被遺忘的國度：魔之石》還是擁有相當出色的遊戲畫面與音效表現。以畫面來說，由於遊戲使用了動態視點的效果，玩家所觀看的攝影機視角會隨著角色的移動而自動變化。就像是電影裡的運鏡原理一樣，玩家在遊戲進行中的視角會被自動切換，而且整個遊戲進行中的畫面雖然明顯偏暗，卻也還算是相當華麗。如果玩家的電腦配備夠力的話，遊戲最高可以支援1024x768 75Hz的解析度。在音效上，遊戲使用了相當大量的人物配音。其中兩個主要角色的配音人員是Patrick Stewart和Michael Clarke Duncan，Patrick Stewart就是主演銀河飛龍裡的艦長，而Michael Clarke Duncan也在「綠色奇蹟」裡扮演了John Coffey的重要角色。玩家在各個串接點的動畫上尤其能感受到語音部分的突出表現。在這裡即使不看畫面，也很容易從聲音裡聽出角色所要傳達的各種心情。

遊戲裡的色調普遍偏暗，喜歡清爽畫風的玩家可能不會喜歡。



上手指南

1. 如果您的顯示卡使用nVidia晶片組，而且非常想玩這款遊戲，請先買張ATI晶片組的顯示卡再說。筆者的Radeon 9600 SE系列可以順利進行遊戲。
2. 法師的遠距離攻擊相當好用，可以的話就控制法師，其他兩個人讓電腦操縱就好
3. 防禦在這款遊戲裡是必須的，不要只顧著攻擊，沒有適當的防禦在後面關卡裡將會非常吃力。

動作化的D&D

雖然有名，但是正統的D&D遊戲是相當不親切的。玩家在D&D遊戲裡往往要面臨的是非常龐大的地圖、一堆NPC、還有解不完的謎題，雖然老手玩家對此往往都能津津樂道，但對新手玩家來說，這些設定多半都是殘酷的折磨。尤其當玩家解不出一些特定的謎題時，遊戲很可能因此就被玩家束之高閣。由於《被遺忘的國度：魔之石》是以動作遊戲的方式來建構出整個遊戲世界，玩家不會遇到太多需要解謎的情況。即使有些地方需要玩家做出一些特別的動作，遊戲裡也都會出現字幕告訴玩家應該怎麼做才能繼續過關，不太容易遇到卡關的情況，這對提升遊戲的流暢性有很大的幫助（當然了，前提是前面提到的嚴重臭蟲問題必須不列入考量）。

D&D的元素在這款遊戲裡並不是關鍵。

扣除臭蟲的部分，遊戲其實並不算差

就遊戲整體來說，《被遺忘的國度：魔之石》遊戲進行時的節奏明快、畫面與音效都有水準之上的表現，算是一款不差的遊戲。但筆者必須老實的說，nVidia晶片組的臭蟲還是遊戲裡非常重大的一個敗筆。尤其在玩家陸續反映出問題後，遊戲公司沒能針對這個疏失來做任何的危機處理，更是令人感到不可思議。如果玩家使用的是nVidia晶片組的顯示卡並且沒有多餘的預算再買一片的話，筆者個人實在不建議購買。

評 遊戲 REVIEW

超世紀戰警

撰稿作家 Bishop
製作公司 Starbreeze AB
代理公司 利迪爾
遊戲類型 第一人稱射擊
建議售價 NT$ 990
基本配備
P4-1.8 GHz 或AMD Athlon同等級的CPU、256MB RAM、5GB以上未壓縮硬碟空間、4倍速CD-ROM、支援DirectX 9 的 64 MB AGP 顯示卡、DirectX 9.0c以上、DirectX 9.0c相容音效卡

■官方網址 http://www.riddickgame.com/us/

最近這兩個月好遊戲真的是太多了，又是《潛龍諜影3》、《波斯王子2》，以及為大家所知的《戰慄時空2》，還有《變身超人Joe》與《跑車浪漫旅4》……等遊戲也在前一陣子正式上線，一下子湧進這麼多遊戲，要工作也要寫稿，還有這麼多Game要玩，這不是享受而是一種折磨啊。好在年假快到了，又要開始過不正常的廢人生活了。

《超世紀戰警》(Riddick)這款遊戲在前一陣子也有一部同名電影上映，但內容與遊戲則是大不相同，不過劇情還是環繞在主角「雷迪克」身上所發生的不同故事為主，看到遊戲所設定的故事背景，有些許類似《星際大戰》般的感覺，不同的是，《星際大戰》裡面是由團體(反抗軍與絕地武士)對抗團體(帝國與西斯人)，而《超世紀戰警》大多數是單槍匹馬的。遊戲與片子裡演出的男主角都是由馮迪索(Vin Disel)來擔任，有看過馮迪索電影的人對他應該不陌生，壯碩的肌肉，不苟言笑的酷表情，頂著一個大光頭，配上帶有十足諷刺意味的對話，而形成他個人的註冊商標。有興趣瞭解的人可以去看【限制級戰警】或是【玩命關頭】等片。

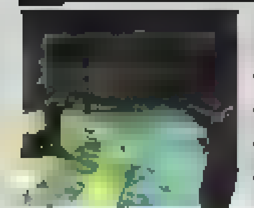
每個被追殺的人，背後都有一段辛酸的宿命

片頭一開始就是主角雷迪克被追殺，也若兄為什麼會被追殺呢？這個說來話長，遊戲裡面沒有詳細說明，不過電影裡面有稍微提到，在設定裡雷迪克是一個被懸賞的罪犯，也因此三不五時就會有人找他麻煩，打算捉他去領賞，經過一段長時間的追逐後，雷迪克為了不想連累其他人而一個人跑到雪山去住，但是在雪山一段時間後，一個女性的聲音告訴他，他必須到屠夫灣去，只有到那裡去才能夠解開他的宿命。(該不會是在雪山住太久產生的幻想吧！)，就因為這樣的理由，雷迪克自願被捕並且搭上了前往屠夫灣的船，準備在這裡了結他之前所結下的恩怨。遊戲有提到屠夫灣是一個三重戒備的超級監獄，從來沒有人逃脫過，也因此，這次雷迪克的任務不僅是為了他的命運而戰，也為了創下新的紀錄而挑戰屠夫灣(真是奇怪的劇情啊)。

監獄裡當然少不了牢房，在這裡的牢房可以說是簡陋至極外加骯髒不堪。既然有監獄，那麼鬥爭與幫派自然也少不了；隨著雷迪克通過的關卡越多，他能力的覺醒也越多，主角所擁有的特異功能為他那不可知的力量以及那雙眼睛，這個不可知的力量以及幻聽，總會在他遭遇到最危險的狀況時幫助他度過難關，而雷迪克的雙眼則是擁有在黑暗中清楚看見周遭景物的能力，並且能夠與黑暗融為一體。靠著這些能力使得雷迪克出入監獄如入無人之境。

令人毛骨悚然的補血裝置。

死亡競技場。



畫面指數 10

音效指數 8

遊戲大多數除了戰鬥或緊急之外多有豐富的音樂，但是在氣氛營造上，各種與場景互動的音效更勝過於音樂

操控指數 9

內容指數 9

平均指數 9

在整體表現上這款遊戲比起一般的動作遊戲可以說多了一份酷炫的表現，對於喜好動作遊戲與第一人稱的玩家是一款值得推薦的遊戲

豪華個人套房，供三餐食宿

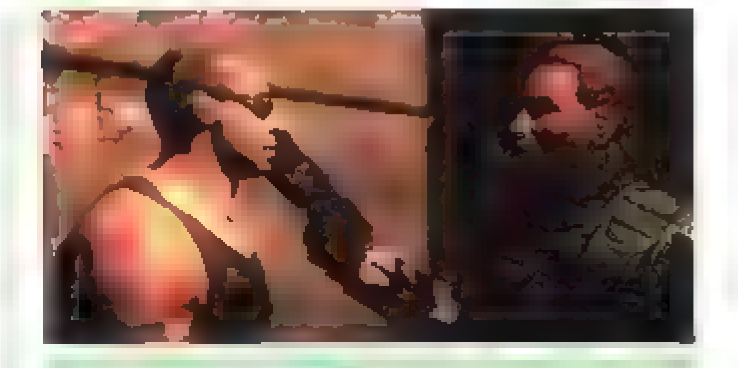
如果《超世紀戰警》只是像一般動作遊戲一樣，看到人就打，打死魔王過關的話，那的確是不值得一提，不過並不是每一款動作遊戲都是如此，在《超世紀戰警》裡，玩家不能夠隨便出手攻擊，有時必須要隱匿行蹤，有時要處理NPC委託給玩家的任務，或是大開殺戒，玩家需要動點腦筋來騙騙守衛，或是構思策略來突破關卡，這些設計雖然讓難度提高，但是相對的也讓整個遊戲有趣多了，遊戲不再只是單純的打殺。隨著遊戲進行，玩家也會有機會操作戰鬥機器人進行反擊，在遊戲裡面有許多時間都必須在通風管裡鑽，尤其是在被追殺時你會很高興看到通風口(鑽來鑽去的真像老鼠…)。遊戲在整體的表現上可以算是款標準的限制級作品，由於在風格上與《毀滅戰士》系列可以說是如出一轍，在畫面與光影表現上都相當的真實，也因為這種講求真實的風格而讓《超世紀戰警》走向擬真血腥的寫實風格，繞到敵人身後進行暗殺不說，使用利器或是槍枝打死敵人後還會噴一堆血，如果玩家在處理屍體時拖動屍體，血跡也會跟著留在地板上。在遊戲性上，玩家不單只是像一般第一人稱射擊遊戲拿起槍努力的打。玩家大多數的時候都必須與敵人短兵相接，因此匿形、暗殺與熟悉肉搏武器變成了玩家最基本的功課，此外，當你解決敵人時也不要忘記順道將他們處理掉。

戒備森嚴的監獄大門。

不可多得的好遊戲

就像螢幕中馬迪索常扮演的角色般，說話犀利又語帶諷刺意味，遊戲裡的對話也將這一點表現出來，即使在簡短的對話也不忘帶進馬迪索的講話風格，讓玩家在遊戲進行時也同時感到主角強烈的個人風格。遊戲無論是在畫面、遊戲風格或者是關卡設計上都相當具有水準，不同於一般第一人稱的為主的動作遊戲，《超世紀戰警》採用的是第一人稱視點，並在過場動畫以及特殊動作時適時的轉成第三人稱視點，方便玩家觀看角色。在畫面與遊戲風格上，除了畫面與光影特效表現相當真實外，製作小組更進一步的賦予雷迪克特異功能讓玩家能夠利用黑暗進行潛行，或是在黑暗中也能看清楚周遭的一舉一動，雖然遊戲在經過許多固定地點時會需要花上不少時間來讀取，但是除此之外倒是沒什麼太大的缺點，真可以說是難得的一款好遊戲，適合推薦給喜歡第一人稱射擊遊戲的玩家。

造型酷炫的選單。



上手指南

1. 遊戲裡面有特定的儲存點，在還沒有到儲存點之前玩家也可以按下F5快速進行儲存。
2. 一開始沒有武器時多利用蹲下(C)，躲在陰暗處可以隱藏自己的行蹤。
3. 偷偷走到敵人身後按下滑鼠左鍵可以挾持對手，右鍵則是可以一擊打倒對手。
4. 赤手空拳時按下滑鼠右鍵可以出拳，這時候配合揮拳方向按下移動鈕(A、D)與右鍵可以連續出拳攻擊。
5. 在監獄裡沒事不要亂亮出尖銳武器，被攝影機發現後會被警衛打昏送回自己的牢房。

相似遊戲推薦

文化3：維京戰役

撰稿作家：發電姬

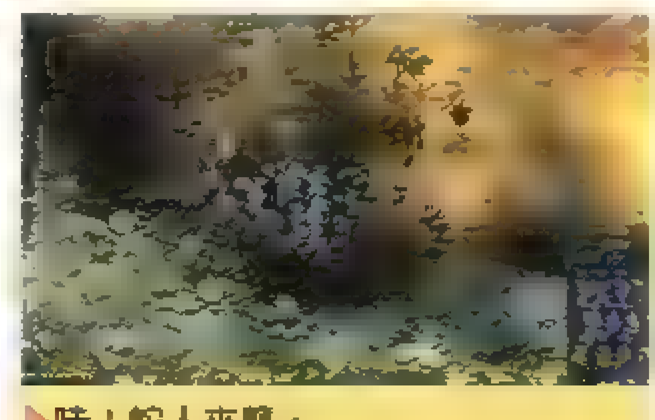
製作公司：Funatics Software
代理公司：影賢週邊數位
遊戲類型：即時策略
建議售價：NT$699
基本配備：
Pentium III 500、
128MB RAM、
350MB硬碟空間
64MB顯示卡

■官方網址：http://www.northland-game.com/

當二小姐表示要將這款遊戲發來評論時，筆者不禁泛起老大疑惑：怎麼沒見光譜做什麼宣傳，就把遊戲給推出來？定睛一瞧，原來發行商竟是家新公司。這新公司又怎會拿到系列作的新品呢？原來，國外的發行公司也不是JoWooD了。到此為止，心中的迷霧總算散去。無論如何，多一間新的遊戲公司，對台灣遊戲產業的發展來說，也是件喜事，更何況發行的還是單機遊戲。影賢週邊數位，加油！閒話休提，就讓咱們來看看《維京戰役》的整體表現何如。

即時制的經營策略遊戲

《文化3：維京戰役》是款承襲前作的即時制策略遊戲，主要分戰役和自由兩種遊戲模式。戰役模式的劇情以布加尼等四名英雄為主角，他們於上回的歷險中相識，在一連串冒險犯難後，眾人各自返鄉。熟料，平和的日子過去不久，住阿拉伯的哈特奇便給布加尼捎來求救信，他的家鄉正遭受蛇人侵擾，急需援手拯救生民於危難。因此，眾人再次踏上征途…全劇本分為八個關卡，玩家必須達成關卡所賦予的各項目標，任務才算結束，始得開啟下一關卡。自由模式包含單人遊戲地圖4張和多人遊戲地圖4張，每張地圖皆有一段相關的故事設定，也各有不同的任務目標。但不管是何種模式，玩家在遊戲裡的使命其實無異，基本上都是一邊派員出去探索，擴張根據地，一邊在土地上為黎民的福祉而努力。只是，玩家必得建造各種民生和軍事設施，安排民眾從事生產工作，維持各項產物的供輸平衡，以滿足人民的食衣住行需求，同時視需要與鄰近各國進行外交與貿易事務，創造一個經濟富足的社會或兵力強大的國度，從中體驗文明發展的進程。



▶哇！蛇人來襲。

揉合角色扮演遊戲要素

和一般國家經營類型的策略遊戲不同，《文化》系列作的特色在於把角色扮演遊戲的要素融入其中。也就是說，遊戲裡的每位子民不僅有飲食、休息、社交和信仰等民生需求外，更具備生命、體力、活力、社交力、信仰度等屬性值。玩家既可命令個別角色去吃飯、睡覺、聊天和祈禱，還能給他們新名字、裝備、指定住所，或讓他們尋覓伴侶結婚，甚至決定他們生育男孩或女孩。再者，男性角色因為要承擔社會的建設和生產工作，尚有工作經驗值一項。當玩家指派角色去擔任某項職務時，他便會開始累積該領域的工作經驗，待經驗值達到晉級門檻後，便可轉換成進階的職業。所以，為有效率地加速社會發展，玩家應該儘量讓百姓們「術業有專攻」。相較於男性，女性角色只負責張羅家務，所以老是會看到她們三五成群閒話家常，真叫人羨慕那時代的女性啊～另一方面，角色扮演遊戲的要素也體現在軍事上，玩家可以配給每位士兵不同的武器、防具、藥劑或護身符，也能不斷花錢在軍營訓練他們，提升他們的經驗值，使他們成為精銳的作戰部隊。

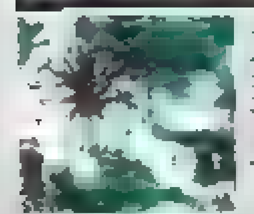
▶以給每個士兵不同的裝備。

藝術層面過關，但技術層面可再加強，繪圖宜做透視處理，以免發生找不到人物的現象。

畫面指數 7

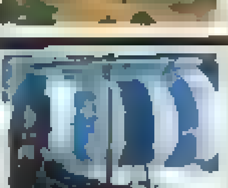
與一般同類型遊戲的操作方式無異，滑鼠搭配熱鍵，還稱順手。

操控指數 8



音效和背景音樂互相襯托，足以營造出應有的遊戲氣氛

音效指數 7



喜歡的人，或許要給他8分，討厭的人，可能只肯給5分，為此，特別折衷成6.5

內容指數 6.5

平均指數 7

絕對是款「很」可以玩的遊戲，但能否欣賞這款遊戲，全憑玩家個人特質決定。

啟發式教學的指南模式

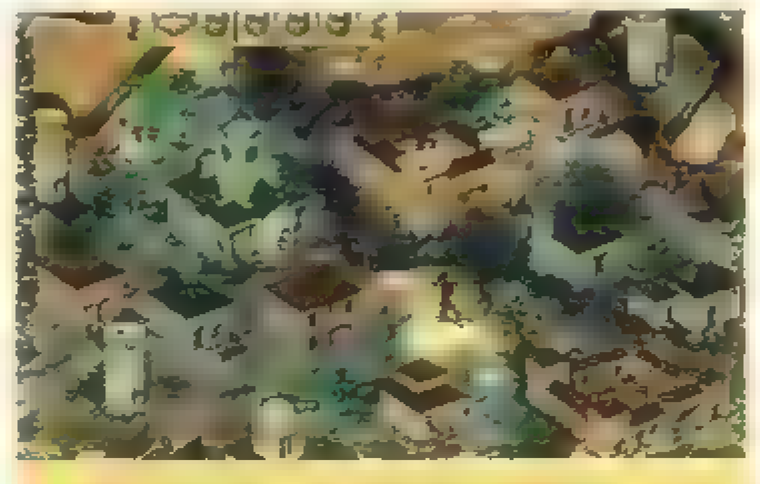
由於角色扮演遊戲元素的摻入，玩家對所有子民的行動咸具有掌控權，加上即時制的型態，這款遊戲真會讓玩家忙碌異常。尤其是照料那個擔當探索工作的偵察兵！玩家不能像尋常玩同類遊戲一樣，在地圖上還覆蓋迷霧的地方任意點擊，就「放牛吃草」去，必須指使他在適當的地點逐一釘下路標，並讓它們相互連貫，方能發揮指路作用。不然，就得忍住那些小北歐人跟你抱怨他們迷路了。所幸，遊戲在操控上比照同類型遊戲辦理，滑鼠配合鍵盤熱鍵，操作還稱順手。然而，初次接觸這款遊戲的玩家，就勢必得花點時間，才能上手了！因為，遊戲雖然提供有指南模式協助玩家入門，但設計卻頗令人蹙眉。明明該負起教學責任，卻僅側重說明關卡任務和目標，沒有明確的操作指引，讓玩家在接受任務目標後，必須自己摸索各項功能和按鈕的操作，這…難道是採行啟發式教學法嗎？再說，關卡結束不跳回模式選單，直接跑到主選單，以及模式選單上看不出哪些關卡已進行過等等，這些缺點都顯示遊戲在教學的內容和介面設計上，尚有很大的改進空間。最後，有關軟體和使用手冊的中文化部分，顯然是發包對岸翻譯，諸如「窗口」、「卷屏」、「裝載」、「卸載」、「運行」等字眼，實在應該予以修正。當然，這或可說是筆者吹毛求疵，但對一家新成立的遊戲公司，我們忍不住要提醒他們更注意這些細節。

與鄰近國家進行外交，也是遊戲中重要的一環。

評價兩極化，概因人而異

大體而言，這款遊戲在內容製作上，沒什麼明顯重大的缺失。聲音部分，背景音樂適當地搭配畫面中的民族做切換，再輔以蟲鳴鳥叫聲、人物交談聲、建築敲打聲…等等音效，算是能烘托出應有的氣氛。美術方面，雖然程式在繪圖上未做透視處理，當人物走到稠密的森林或建築物背後，很容易發生找不到人的狀況，但用色鮮豔的景物、生動活潑的人物和呈現民族風味的建築物，都展現出相當程度的水準。如此看來，《文化3：維京戰役》該是款值得一玩的遊戲囉？很遺憾地，筆者要在這裡打上問號，因為它絕對是充滿爭議、評價兩極的遊戲。

的確，這遊戲可以玩的地方很多，不過，問題也正出在這個「多」字上。凡事都等著玩者逐次下令，否則便百廢不舉，這真要折煞那些喜歡快節奏遊戲的玩家。反過來說，若果你具有事必躬身的人格特質，那從無到有建設國家、從少到多培養人民、從弱到強樹立軍隊所帶來的至高成就感，絕對堪得起你為它消磨許多時光！



建築物呈現出不同的民族風味

上手指南

❶沒玩過本系列遊戲的玩家，建議先閱讀使用手冊，嘗試「指南」模式後，再選擇「戰役」或「自由模式遊戲」。

❷在「指南」模式的每一關卡完成任務目標後，不妨繼續遊戲，徹底熟悉生產鏈關係，將有助於之後正式遊戲的進行。

REVIEW 遊戲評

三國群英傳V

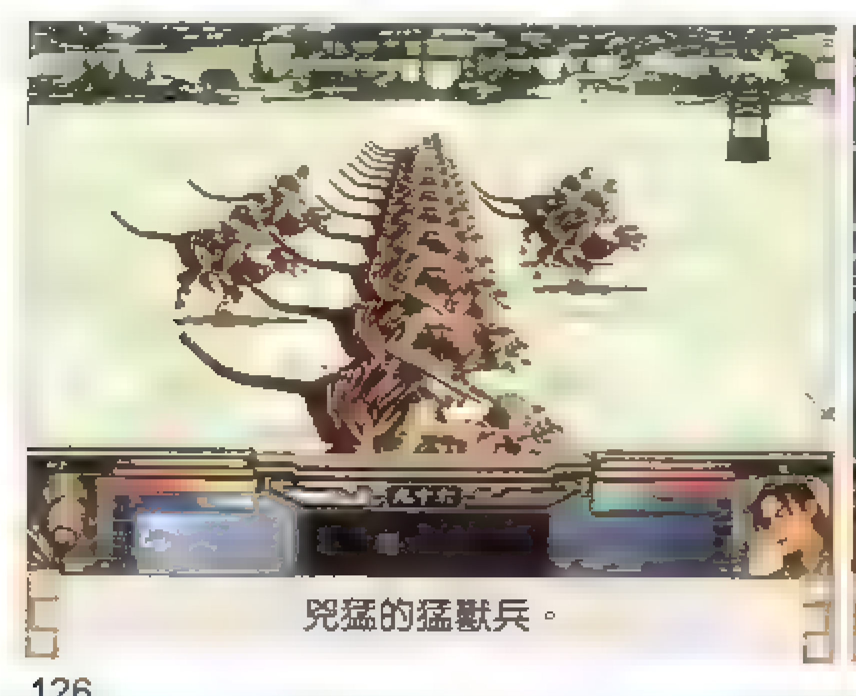
遊戲類型　策略模擬
撰稿作家　吉他手
製作公司　宇峻奧汀
代理公司　智冠
建議售價：NT$ 790
基本配備：PIII-800 MHz、256MB RAM、相容DirectX Draw1024*768 16bit色以上之顯示卡

■官方網址http://www.odinsoft.com.tw/sango5/home.htm

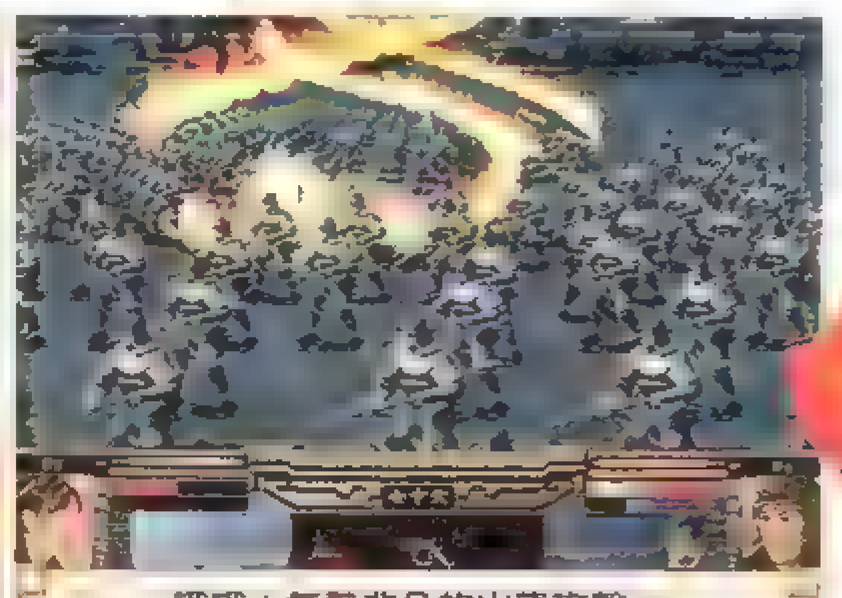
「三分天下諸葛計，國國相爭不止息，群俠並起為統一，英雄不怕出身低，傳記道盡其事蹟」相信只要是在「遊戲」這條江湖路上，有過歷練的玩家，必定對《三國群英傳》有所聽聞。而這正是宇峻奧汀科技(兩家公司已於日前合併)，打出知名度的一款遊戲，其華麗的武功招式、壯觀的百人戰場，一直是眾多玩家津津樂道之處，也創造了全球銷售量超過百萬套的佳績。面對如此好評的遊戲，製作公司更是不敢懈怠，終於趕在過年前推出《三國群英傳V》，準備陪大家度過一個氣勢磅礡的好年。

更貼近三國史實

在五代中，除了畫面的解析度提高之外(1024*768)，遊戲中最令人著迷的戰場，也由過去的「百人戰場」提昇至「千人戰場」，真實的呈現一千人對一千人的戰況，且操控上也更加地自如，完全展現出調兵遣將、運籌帷幄的戰爭特色。全新的武將「組合技」，讓遊戲的戰場更加戲劇化，情勢的變化更加快速，能夠在一瞬間內情勢大逆轉。為了要真實地表達出當時的三國環境，據官方表示，地圖上的建物、河川、關卡的地理位置，都是經考據過的。可見製作公司對此遊戲的用心。在此次的《三國群英傳V》裡，各個城池、關卡都具有其特產，如　黃鬃馬、桃木劍、布匹…等，而生產的特產等級高低，跟城池、關卡的開發度有關。不過，這些特產並不會直接進入到你的國庫裡，而是要去跟他們做買賣，才能得到。五代延續了前代的「事件系統」，且事件的數量比前一代還多，除了有大地圖上的事件，如山賊王、猛虎穴、yabbies等之外，還有城池、關卡中的事件，像是蟲害、物產豐收、人口遷移…等事件，帶給玩家們意想不到的驚喜。這次全新的《三國群英傳V》中，登錄的人物總共有800多名，比前一代還多了200多名人物，據官方表示，這多出來的200多名人物，都是曾經出現在「三國演義」中，但並沒有很詳細描述的人物。因此，這代將帶給大家更貼近三國時代的感覺。



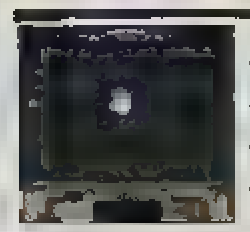
兇猛的猛獸兵。



哦哦！氣勢非凡的火龍攻擊。

畫面指數 不論是大地圖上的畫面，還是在戰場上的武將技、組合技，都有給人相當不錯的視覺效果，且動畫、人物畫象也製作的相當精美 **8**

操控指數 把滑鼠的左右鍵功能整合起來，並搭配著熱鍵，讓遊戲的操作更簡化。 **8**



音效指數 隨著四季的變化及戰場的不同，音效也隨著改變，有純樸的中國風，也有激昂的現代樂風。 **8**

內容指數 比上一代多了一些事件，讓玩家在聲援之路，可以去對這些事件進行觸發，還有額外的獎賞 **8.5**

平均指數 8 此代的精彩度並不亞於上一代，視覺、內容等部份都有全新的感覺，可見其製作公司的用心程度。

帥氣美艷的人物圖像

在遊戲中，仍舊是有6個關卡，不過據官方表示，除此六個關卡之外，還有兩個額外的隱藏關卡，讓玩家挑戰。而至於如何才能挑戰這兩個隱藏關卡，及這兩個隱藏關卡的內容，為了不打擾到玩家玩遊戲的興致，占也予在這裡就不多說，留給玩家自己去嘗試、去發掘囉！打仗一定是男人的權利嗎？錯！女性也能打仗，此代增加了很多女性人物，不管是漢民族，或是非漢民族，都有增加，且人物畫像還是維持著一貫畫風，甚至更美？！而在官職部分，除了跟武將的文、武有關之外，跟武將的等級、功勳、種類也有相關，而官職所附加的功能，則有武將技、軍師技、及各位所熟知的帶將數。此外，有某些官職，是專為某個人物所「量身訂做」的，只有這個人物能被冊封。遊戲所主重的部分是「戰鬥」，有別於《三國志》系列，因此為了要給玩家們體會到戰鬥的樂趣，在這次的作品中，再把內政部分簡化，例如有「自動冊封」、「自動裝備」等功能，幫助玩家能在最短的時間內，完成瑣碎煩人的內政，讓玩家更能夠專注在遊戲的華麗戰場上。為了避免那些常打仗的武官等級三級跳，而常搞內政的文官等級慢慢爬，於是在遊戲中，讓那些專搞內政的文官，有經驗值可拿，而以較快速度升級，使他們等級不會相差太多，對玩家而言，是一項利多。

精美的招式特效

在五代中，其季節的變化，會反應到畫面上，例如：春季時，會飄美艷動人的花瓣，冬季時，會下皚皚的白雪，而且音樂會隨著季節的不同，會有不同的配樂，相當精美。《三國群英傳V》對於在大地圖上移動的武將外表，有不俗的製作，像是武將所配備的武器，會依據其配備的種類不同，而有所不同，刀就是刀，劍就是劍，其他的則有披風、衣服、座騎，都製作得相當精緻、生動。動畫方面也製作得相當出色，開頭動畫的趙雲武藝精湛、千軍萬馬之境，如入無人之地，關羽與夏侯惇的決鬥，刀光劍影、招招必殺，把三國古戰場上的氣氛，完全表露無遺，且人物的肢體動作、表情皆栩栩如生。在這次的「千人戰」畫面上，依舊是相當地氣勢磅礡，多變的戰場地形、豐富的氣候變化，及驚天地、泣鬼神的武將技特效，搭配著多樣的音樂，在在使得戰場的氣氛更加一觸即發。在《三國群英傳》系列中，「武將技」的視覺效果向來是為人所稱道的，而在這次的遊戲裡，又增加了一項新的特效－「組合技」，其威力更勝於單人的「武將技」，且視覺效果更是精彩絕倫、毫無冷場，帶給玩家一場「視覺」的饗宴。

簡化的遊戲操作

這次的《三國群英傳V》把滑鼠的左、右鍵功能給整合起來，不再是左鍵是確定，右鍵是取消，而是兩鍵都具有此兩種功能，再搭配著熱鍵的使用，遊戲的進行更加快速、順暢。在遊戲中，偶爾會有「小狀況」出現（機率不高），不過遊戲中有「自動存檔」的功能，在每次的季內政時，會自動地幫玩家存檔，避免當「小狀況」出現，而玩家又來不及存檔時，可以補救的方法。其實，在這此代還有其他的特色，只是礙於篇幅的限制，占也予無法多做敘述，且某些部分是需要玩家自行去體會的，「紙上談兵」是談不來的。最後，筆者先拜個早年，祝大家來年順利、步步高升！ PS.為了趕出本篇，作者占也予深入製作公司苦戰，為讀者呈獻熱騰騰的評析，在此特感謝遊戲公司的黃先生鼎力協助。

上手指南

1. 港口的經濟價值比較高，但它的防禦能力比較差；相對的，關卡的防禦能力則比較高，但它的經濟價值卻很低。因此，如何取捨，就靠玩家的智慧。
2. 建議玩家要記得先設立儲君，且任何人物都是儲君的候選人（簡單的說，就是看玩家高興，想讓誰當儲君都可）。不過，請勿隨意更換儲君，避免影響到忠誠度。
3. 遊戲中的關卡變得很重要，它可以影響到其後方城池的安危，甚至整個國家的命運，所以，關卡的重要性可不亞於城池喔！

評遊戲 三國群英傳V

REVIEW

評 遊戲

三國志英雄傳

撰稿作家　」，隻絨毛狗

製作公司　Systemsoft Alpha

代理公司　滇備互動

遊戲類型　策略模擬

建議售價　NT$ 699

基本配備：CPU PII-500MHz、RAM-128MB 1GB以上的硬碟空間 16MB nVidia GeForce2 or ATI Radeon 支援 DirectX 9/OpenGL/Direct3D 之相容顯示卡

■官方網址：http://www.ss-alpha.co.jp/

講到三國志～就想到KOEI，這麼多年來相信許多的玩家都跟毛狗一樣：腦袋瓜子幾乎已經被光榮《三國志》系列給深深的洗腦了吧。其實在這十餘年間有許許多多的三國系列遊戲也推陳出新過不少：例如：《三國演義》系列(國產)、《三國之星海風雲》(即時戰略，基本上毛狗以為這是KUSO版本)，《三國群英傳》(把策略以及即時戰略加在一起)...形形色色的許多以三國為主題去開發的遊戲，所以老實說只要跟三國扯上邊的遊戲，不管製作的怎樣還是會有玩家捧場去購買的，這也變成了遊戲公司的黃金飯碗了。

三國正史展雄風

曾幾何時，大家玩習慣了KOEI的《三國志》系列之後，劉備、關羽、張飛就變成了三國時代的主角，而蜀國就變成了大家喜歡選擇使用的主流國家了，因為人才多嘛～但是其實在三國正史(正史就是真正的歷史，演義就是小說啦！)當中，因為曹丕篡漢建立魏國，承接歷史，所以陳壽的三國志以曹魏為主軸寫下了三國歷史。而這款《三國志英雄傳》就是以三國正史為腳本所製作的遊戲，有別於光榮的三國志演義史，遊戲當中的蜀國就弱了許多，而真正人才濟濟的就是曹魏了。

進入遊戲前選擇使用君主的畫面，可以看到該君主支配區域以及資金、部隊數量。

水墨畫風望古今

在《三國志英雄傳》中，似乎為了突顯三國的古早感，採用了水墨畫風的人物繪圖、背景繪法等等，感覺起來類似之前的《鄭問三國志》的鄭問大師畫風感，不同的是畫法的角色特性較不明顯、柔和許多。而除了將近300位的登場人物中的180位主要角色皆有其全身畫像之外(不誆你...還真的全身人物加背景水墨畫，因為除了武將資料可以觀看之外，在單挑時候也會出現單挑兩人的全身畫像哩！)，建築物背景也是採用水墨畫風。可惜的是，在城鎮路線圖、野戰等等採用的是毛狗出生前的紅白機任天堂的2D點圖，雖然背景是水墨畫，但是碰上了2D點圖，還真有點不搭，看起來有點怪怪的感覺哩。而且遊戲整體感覺有點昏暗感覺，其實如果把水墨畫色層用繪圖軟體(例如　波托夏普 or 波托印佩克)加亮點會讓整體遊戲感覺青春活潑些，比較不會有種陰氣沉沉的感覺，雖然玩家們也可以稱之為　古色古香古早味新視覺畫面感。

勝者為王，呂布全身照。

項目	說明	指數
畫面指數	遊戲畫面採用水彩水墨畫效果搭配紅白機任天堂時代的2D點畫城鎮圖，有一種復古的「石早時代」遊戲感覺。	7
音效指數	開場磅礡的OPEN音樂拉開了三國時代的序幕，遊戲當中的音樂與還很盡責的從頭伴隨著玩家到尾。	6
操控指數	不管何時何地，只要玩家的一隻手搭配著可愛的滑鼠就可以行遍全遊戲當中的三國世界了。	6
內容指數	遊戲內容以統一天下為目標，玩家們將竭盡全力的消滅三國世界中的所有敵對君主。	5

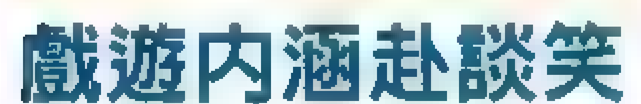
平均指數 6

適合玩家族群為喜愛三國志系列的古董玩家們以及喜愛三國正史的歷史玩家群。

琴風樂曲抖秋葉

一開頭的遊戲OPEN就是一堆氣勢磅礡的背景音樂，直至毛狗進入遊戲當中，遊戲的配樂也還算盡忠職守的一直伴隨著，更令人感覺到感動的莫過於每項指令都會有其相對應的旋律以及特別音效，著實可以看到遊戲製作小組的苦心。不過呢～有點給他奇怪的地方大概也就在這裡吧。每當毛狗按下了某個指令，旋律就跟著變，按下存檔：旋律也跟著轉，變來變去轉來轉去的結果，就是．．．毛狗很少真正聽完一首音樂（汗）。好的設計也會有點小小的瑕疵吧，而且久了還會感覺是噪音，好像在聽三國混音版搖頭PUB合輯XD。

呂布VS夏侯惇的單挑畫面。



戲遊內涵赴談笑

整體來說，遊戲的主軸以正史為主，對於喜愛三國策略的遊戲玩家來說是種不錯的選擇。而在遊戲內容方面，攻城掠地是比較嚴重的問題，因為新的武將除非是在你的領土內會被自動登用外，一些名武將都是在空城中，要玩家們去攻城掠地才能得到的。首先玩家們要面對的就是城池過多的問題，地圖上簡單的一塊區域就有將近10座大小城，好險玩家們只要同州攻打別座城池可以越過領土直接打，只會增加武將疲憊值而已。接著：問題來了，被打下城池的無主武將會自動落跑到臨接的空城，一直到無空城可逃為止（玩家們可以放心，逃跑區域只限於該州，不會落跑到別州去的），所以玩家們可能就要為了抓武將而將近打下半個中國的狀況。有一就有二，問題無三不成禮，終於抓住了武將，但是，只有智力高或者是能力普通的武將可以被順利登用，至於那些武勇值高的猛將，不好意思啦！想登用門都沒有，但是電腦就可以輕易登用他們，這是怎樣的一個情形啊！（電腦強制作弊登用AI？！）所以「斬首」雖然殘忍，但是總比給敵軍任用的好多吧。

再來就是有關於遊戲當中武將資料的瀏覽，雖然點選武將可以看到該武將的全身圖（那年代就流行沙龍照了！？）但是，畫面過於密麻，看起來挺累人的，可能要分門別類再加以區分會比查看資料簡單點。而在遊戲內政方面，由於僧多粥少（城池多武將少）甚至如果該州沒有武將就連資料也不能查閱，而且固定時間內政就會自動掉落，甚至是碰上敵人的破壞工作的話，內政掉得更快，所以到後期，毛狗乾脆找幾個大城池定點搞內政，其它的空城只要有新武將出現就自動登用，然後移動到大城幫忙建設、打仗，這樣就比較省事情了。

結語

以一套售價699元的遊戲來說，《三國志英雄傳》提供的娛樂效果不輸給KOEI的《三國志》，而且價格便宜了三分之一，對於還在等待《三國志XI》的玩家來說，倒不失為繼續沉浸在三國時代的遊戲好方法喔。

新武將登場通知。

上手指南

1. 遊戲當中什麼都要錢，沒錢就打仗吧！也不能交易買賣的，所以找大城搞好內政等稅收吧。
2. 攻城戰的時候，能包圍就包圍；雖然很耗錢，但是總比消耗整的軍團的部隊人數來的好，畢竟錢還比徵兵好賺；別貪便宜都用強襲攻城喔。
3. 「弓箭手」純搞笑用，別因為能一次徵2000人就很高興的徵滿喔，打人不痛，還是一分錢一分貨的好，槍兵或是騎兵還是比較猛的。
4. 攻城野戰時，只要對方敵人跑到我方的本陣就會自動輸戰，退回城池或是敗戰，敵人亦同喔。
5. 猛將單挑時，凡是碰到歷史上有名的武將，除非你用的是呂布或是五虎將，不然就別單挑了，還是乖乖圍城迎戰比較實際，因為碰到這些猛將單挑都會輸的，毛狗有深切體認。

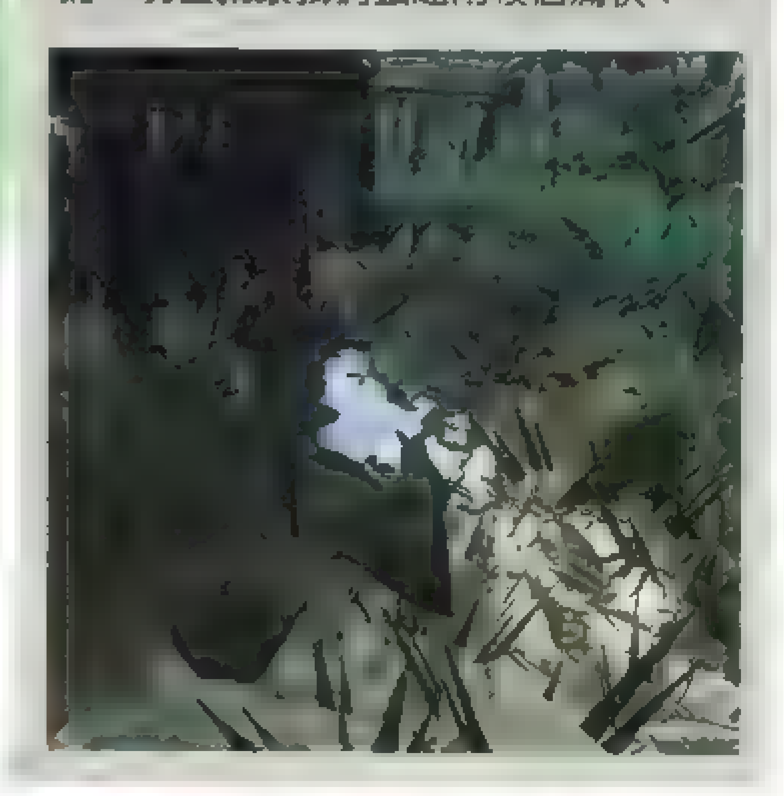
相似遊戲推薦

勇者無懼：越戰

撰稿作家：金名志
製作公司 2015
代理公司 利迪娜
遊戲類型 第一人稱射擊
建議售價：NT$ 1290
基本配備：P1.3GHz以上、256MB 記憶體、顯示卡：64MB以上支援T&L，pixel shader(建議9600或5700以上等級的顯示卡)、3GB以上 硬碟空間、DirectX 9.0c以上

■官方網址：http://www.leadinla.com/games/mov/mov.htm

《榮譽勳章》的製作小組2015和EA已經宣告分手，所以MOH的老班底目前都已經投入了MOV的陣營中，和VIVENDI共組新家庭。去年11月《越戰》的英文版已經發行，其優異的影音表現和流暢的多人對戰系統普獲好評。現在中文版正式上市，配合促銷活動的比賽也正在準備，現在就讓我們去越南殺個痛快！



叢林的真實展現

對於老玩家來說，2015離開《榮譽勳章》系列的製作陣容，當然有些失落。不過看到《越戰》的遊戲畫面，想必各位玩家不會覺得可惜，也許《越戰》是比二戰更適合當作軍事第一人稱射擊題材也不一定！在搭乘了《榮耀勳章》時代的Quake 3引擎後，2015改採了Unreal 2。而UE2的優點正是光源與陰影。大量的Vertex Shader(頂點著色技術)與Pixel Shader(圖點著色技術)用在各種植物的葉片上與水面波紋，在無數雜亂的陰影中，忽然就飛來一顆火箭或幾發子彈，該死的越共就在這保護色的掩蔽下，盡情地屠殺美國大兵。上空飛越的直昇機與飛鳥恰如其分的扮演了背景的角色。在畫面上來說，絕對是大大超越了《榮譽勳章》系列。使用9600或5700已經可以在特效全開下表現得非常精緻而流暢，當然更高的顯示卡可以表現的更輕鬆。蝴蝶與螢火蟲在身旁飛舞的感覺很不賴，人物的表情與動作也非常生動，彈藥、燃燒、煙霧與爆炸也震憾力十足，看得出來在系統資源運用上與美工技術上都比《榮耀勳章》時代更上一層樓。各種細微的紋理，例如：服飾、武器、裝備、車輛、名牌，每一樣都不會讓玩家失望，已經達到了視覺效果目前電腦技術的最高境界。

電影般的運鏡與對話。

優異的劇情與多變的戰術

第一人稱射擊遊戲有兩大方向，單機任務的豐富表現或多人對戰的戰術平衡。在單機任務上，《越戰》的內容大量參考了紀錄片與電視電影的情節，峰迴路轉的劇情讓人有人事無常之感，前一刻還在營區玩橄欖球，或是在裝甲車或運兵車上和鄰兵打屁，下一秒就是一發火箭彈丟在你的旁邊。村子裡熱情的越南女性同胞親切的招待言猶在耳，轉過身去就是人肉炸彈與無數的陷阱，情節規劃動人。但是更棒的是多人對戰模式，DeathMatch(個人殊死戰)，TeamDeathMatch(團體競賽)，Search and Destroy(搜索與摧毀)，FrontLine(前線模式)這些豐富的模式提

越戰比二戰激烈！2015小組的怨念。

畫面指數 9

真實感十足，動植物姿態與環境背景刻畫細密，武器設定豐富有特色。

操控指數 8

瞄準、蹲伏、反應靈敏，趴下 [illegible] 還算是輕鬆，唯一的缺陷，沒有跳躍

音效指數 9

氣勢磅礡的五角樂作為背景音樂，不論環境，緊張、害怕、懸疑都恰如其分，槍炮特效精準，還有大自然的環境音效。

內容指數 9

[illegible]

平均指數 9

[illegible]系列在FPS裡頭也占有一席之地，而2015正是[illegible]的開國元老，[illegible]時代推演，從二戰前進到越戰了。更多的歷史紀錄重現，更刺激的劇情，更凶悍的敵人，值得推薦給FPS的玩家。

供了各種FPS對戰玩家所需要的遊戲規則。你可以殺遍戰場上每一個人，也可以兩兩一組相互掩護，切換兵種或陣營也相當方便，所以前一分鐘可以爬上四層樓大使館的樓頂扮演沉默的狙擊手，重生後手持火箭筒輕鬆清場，或者用刺刀背刺也很輕鬆，背刺之後大方地嘲笑真是讓人恨得牙癢癢的！所以《越戰》的單機任務誠[illegible]部跑完大約要兩三天，裡頭彷彿越戰影集與紀錄片的大合集。不過不要只沉溺在單機裡頭，上網吧，網路連線功能非常簡便流暢，真人玩家可比電腦AI賤多了，嘗試過後一定會覺得連線對戰比單機要來得更刺激有趣。

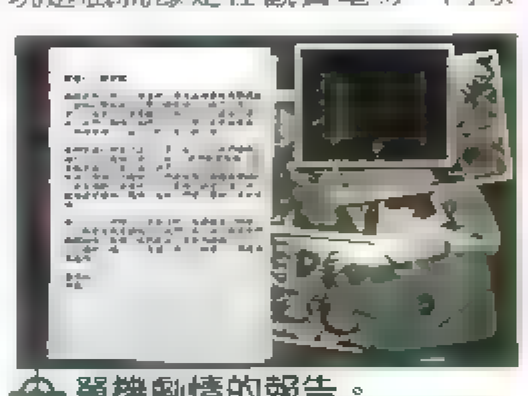
水波與植被的優異表現。

完美的操控下小小的污點

在遊戲實際進行時，基本上一切都很美好。中文版《越戰》經過英文版和測試版的修正，執行速度流暢又沒有任何障礙！所有的武器都可以使用，敵人的屍體就是最好的倉庫，視野的轉動幾乎毫無限制，戰壕、瞭望臺、碉堡、直昇機、車輛都可以在戰場上取用，只不過太沉溺於固定地點暴露行蹤等於是找死。所以就算位置超讚，順利殲敵後就要快點移動，否則一發火箭彈或是芭樂丟過來，逃都來不及。但是在開放的稻田、原野中，其實是有空氣牆的！也就是說明明只是30公分高的田埂，硬是不讓你越過去，所以遊戲裡頭找不到跳躍鍵，因為根本不允許跳躍的設定，一定要從田埂、圍牆設定好的路線前進(可以發現到有容納兩三人通過的低陷處)所以在巷戰或大樓中，視覺角度所見即所得，看得到就打得到、爬得過。在原野和叢林中，有時候是不能通過的！必須要熟悉之後才會明白，像田埂是打得到，但是過不去，半人高的草叢可以通過，低矮樹叢和密林就沒辦法通過，算是小小污點。這樣限制了玩家只能從幾個方向繞到敵人後方，算是對防守方比較有利的設計，不過不太合物理定律就是了。因此算是小小污點，也使得網路上多人對戰會儘量避免稻田這種會讓人迷惑的開放地圖。

美妙的音樂和詼諧的語音

在槍彈齊飛的時刻，被驚醒的烏鴉拍動翅膀的聲音與雙方暫歇時叢林的鳥叫，讓人心情舒暢，想要丟下武器，然後就看到鏡頭翻轉，你死了。2015延續著《榮耀勳章》注重音效的傳統，高級的電影配樂與電影運鏡的配合，玩遊戲就像是在觀賞電影。同樣的插科打諢會讓你想多拉他一把，讓人物更富有生命力。在這些原素配合下，使得《越戰》的單機模式讓人激賞。而連線對戰模式更是《越戰》的強項，才發行幾天，24小時都可以在網路上找到同好大殺四方，值得推薦與珍藏！不過在美國，這是17歲以上限定的遊戲，在台灣因為沒有在普級與限制級間再劃出一個範圍，所以被當作普級賣，值得注意。



單機劇情的報告。

上手指南

1. 狙擊手仍是遠距離殺人第一選擇，太準了。
2. 彈藥有限，應儘量節省。
3. 火箭筒威力驚人，巷戰幾乎是必殺武器。
4. 手榴彈的投擲距離需要好好訓練，一旦命中也是必殺。
5. 環場音效會透露交火方位，聽聲辨位重要。
6. 繃帶系統要好好運用，包紮太慢會成為致命的疏忽。

相似遊戲推薦

評遊戲 勇者無懼：越戰

評 遊戲 REVIEW

幻想西遊

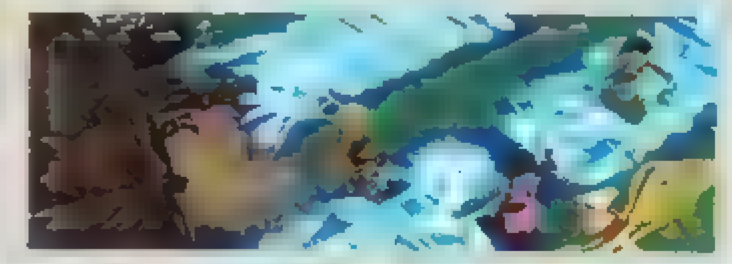
幻想西遊 —魔佛重生—

撰稿作家	黑傑克
製作公司	蓋亞科技
代理公司	智冠科技
遊戲類型	角色扮演
建議售價	NT$ 899

基本配備：PIII-500MHz以上、128MB RAM、相容DirectX 8.1 32MB記憶體之顯示、相容DirectX 8.1之音效卡、8倍速以上光碟機、1.4G 硬碟空…

■官方網址 http://lotr.ea.com.tw/bfme/

在國內單機RPG遊戲中，戰鬥模式都以日式回合制為主，這是國內大多數玩家習慣的主流玩法，只有美式RPG才會採用即時戰鬥模式。所以當筆者拿到這款《幻想西遊》時，還真是被它的「即時戰鬥」嚇一跳。因為國內單機RPG不是回合制就是半回合制，少有像《末日危城》、《暗黑破壞神》這類型的遊戲。印象中，國內開發這類型的遊戲這幾年來不到五款，早期的公司如：白金家族、數位玩具曾經出過。不過新公司新遊戲，當然要有不一樣的遊戲風格，才能跟其他老牌公司作區隔。無論如何，總算國內還有一群人默默專注在遊戲研發，不是花大錢買代理，對國內遊戲市場總是有正面意義。

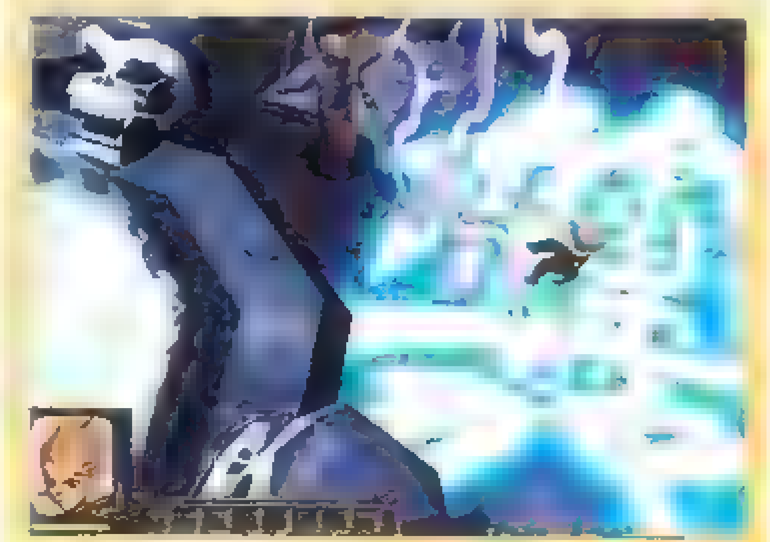


經典故事題材，全新大改變

這款遊戲的內容看名字就知道是走傳統神怪武俠風格。而「西遊記」已被許多遊戲公司不斷的拿來改編成單機遊戲、線上遊戲，所以筆者十分好奇，西天取經的故事還能再被改編成如何？遊戲的時空背景是設定在唐三藏西天取經回東土的一百年後。這次的主角不是齊天大聖孫悟空，而是他的兒子孫靈。主要的角色還有牛魔王跟鐵扇公主的女兒「舞神風」、東海龍王之子「敖奇」、地仙之祖鎮元仙的徒弟「雷柔」、唐三藏的第四個徒弟「悟玄」、地藏王的徒弟「羅青青」。這六個主要角色，各有不同的故事跟法術。而其他我們熟悉的角色，這一次都變成了配角。如：孫悟空、豬八戒、如來佛、龍王、閻王、牛魔王、。反派角色這次換成了西方的天龍八部，如：帝釋天、夜叉王、天龍、金翅鳥，有別於這類型遊戲專拿「山海經」中的角色當妖怪，算是遊戲中，筆者較喜歡的特色之一。這款遊戲就故事的創意、角色的設定，的確脫離了改編自古典小說跟武俠小說的刻板印象，也賦與新的創意跟想法。如果遊戲中NPC角色的對話內容能多變化一些，整個遊戲評價還會更高。

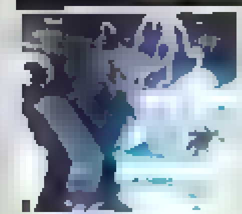
容易上手的操作介面

遊戲號稱3D即時戰鬥，就傳統的國內RPG算是少見，但是就目前主流的線上遊戲而言，卻比比皆是。戰鬥的方式不用多說，只要常玩線上遊戲的玩家都可以輕鬆入手，就是打怪換裝備、增加經驗值、分配技能點數。剛看到遊戲畫面時，還以為是線上遊戲呢。因為跟線上遊戲的操作模式非常相同，遊戲的介面設計還不錯，操作流程也頗為順暢。不過在遊戲中，每次碰到怪物吐火球、施法術時，遊戲會停頓一下，接下來就順暢了，反應有些慢。同樣的問題在使用丹藥時，也會發生遲緩一下的問題。不過這些小問題並不影響遊戲的進行跟遊戲性。筆者一樣到處跑給怪物追，偶爾還會發生被圍攻的危機。遊戲一開始可以買的武器並不多，所以要善用煉化的功能，才能多變出幾把不同的武器。遊戲戰鬥方面有《末日危城》的影子，玩家可以操控不同的角色進行遊戲，可以攜帶隊員、設定隊員的攻擊模式等等，但是由於緩慢的問題，讓流暢度減少一些。



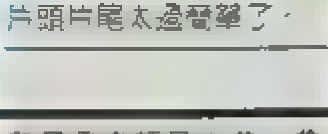
大區域的法術，美術的效果不錯。

萬箭齊發，威力不小。



畫面風格具有特色，去像的表現效果太單調，片頭片尾太過簡單了。

畫面指數 7

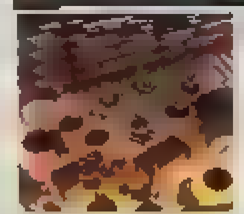


操控方式與一般線上遊戲相同，簡單清楚容易上手。

操控指數 8

背景音樂頗具水準，音效還可以再加強。

音效指數 7



故事的創意頗佳，但是遊戲中角色對話不夠多不夠豐富

內容指數 6

平均指數 7

遊戲的3D效果表現不佳，遊戲的內容故事還可以更豐富，隊員的AI差強人意。

豐富的遊戲畫面，動聽悅耳的遊戲音樂

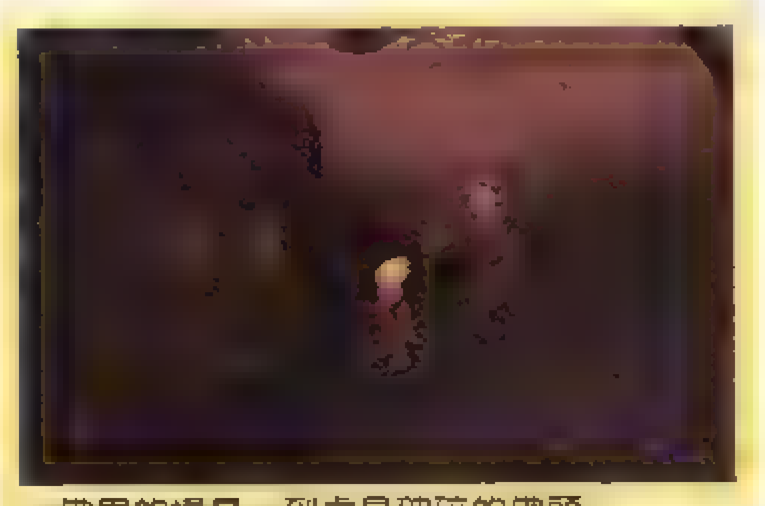
《幻想西遊》這款遊戲的畫面表現，就國內水平算是不錯的。遊戲中橫貫六大場景，花果山、長安城、天界、海界、冥界、佛界，各有自己的特色。每個世界都有特有的妖怪出現，從植物類的樹妖、花妖到天龍八部的妖怪，都能跟國內相同題材的遊戲有所區隔。筆者玩過國內不同公司的RPG遊戲，只要是這類神怪武俠的遊戲都會有山海經中的「刑天」，好像是固定演員一樣。所以能看到不同的妖怪風格，筆者還蠻高興的。只是原著中還有許多精彩的角色在這款遊戲中並沒有出現，如：金角、銀角、紅孩兒、二郎神，讓人有遺珠之憾。遊戲畫面雖然設計的有特色，但就目前市場上的3D遊戲及可以呈現出的3D畫面效果，此款遊戲的面數還是嫌太簡陋些。有許多地方看得出來，面數用的很省。這款遊戲不是線上遊戲，3D效能應該可以再發揮。遊戲的音樂幫這款遊戲加分不少，看過該公司先前的網路新聞，音樂是請金曲獎傳統藝術音樂得獎者所做，難怪會有超水準的表現。如果背景音樂可以加多一點，還可以更好。

在火燄地獄，遇到炎鬼的攻擊。

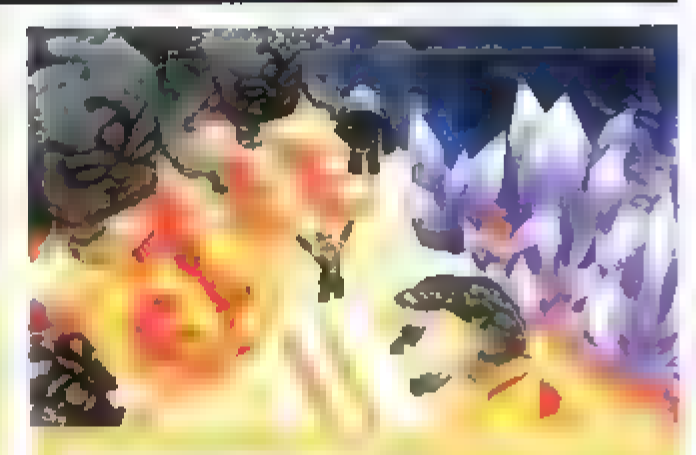
天界到處都是雲霧，很難撿寶物。

整體表現不錯，3D效果有待加強

整體而言，新公司、第一款RPG遊戲加上自行研發的3D引擎，能有這樣的表現，真是不容易。但是遊戲中還是有許多地方可以再加強。就遊戲創意，這款遊戲的確有些不同其他遊戲的特色，故事的改編、角色的背景設定，頗有特色。但是次要角色在遊戲中，對話的變動太少，讓玩家無法再深一層認識角色的背景或任務的提示。美術方面，此款遊戲在場景、怪物、介面上有一定的水準，雖然沒有突破國內老牌公司的RPG遊戲，但也不遜色。程式表現反而是該遊戲最弱的一環，或許是自行開發的3D引擎，許多國內外遊戲中該有的基本效果在遊戲中都看不到，如真實的影子效果，即時的燈光效果。這款遊戲的3D程式只能說很陽春，希望他們下個遊戲能在這方面多下點功夫。總而言之，這款遊戲的遊戲性還不錯，任務也多，喜歡玩線上遊戲的玩家應該會喜歡，是不錯的打發時間之作。



佛界的場景，到處是破碎的佛頭。



上手指南

❶ 盤的法術最多，移動速度最快，建議一開始就好好培養他，再帶其他角色一同冒險。

❷ 在遊戲中練功是一定要的，而且許多場景是無法重回，如果前面不好好練功，後面就辛苦了。

❸ 最好帶隊員一同冒險，因為隊員也可以升級，而且最好指定隊員只用物理攻擊，因為AI法術有點笨。

相似遊戲推薦

評遊戲 幻想西遊

REVIEW

創業王

撰稿作家	Mag c.an
製作公司	光譜資訊
代理公司	光譜資訊
遊戲類型	策略經營
建議售價	NT$ 690
基本配備	

PIII500MHz以上、128MB記憶體、支援DirectX8.0以上版本之顯示卡、1GB的硬碟空間

光譜資訊最近除了積極代理國外遊戲之外，自己公司本身也不斷想要累積能夠自力開發遊戲的能力，畢竟吃老本（《富甲天下》系列）也已經吃得夠久了，中國人的智慧再博大精深、成語再多，也快被他們把一本成語字典翻到完了。不過不能否認的是他們確實也有這份實力；但是開發出來一款能夠上市的遊戲，與這款遊戲究竟能不能夠打入市場，這又是另外一回事了。

■官方網址　http://www.ttime.game.tw/ceo/ceo.htm

執行長換個人來當當看

玩家扮演的是一家公司的「執行長」(Chief Executive Officer)，所謂的C.E.O.是新經濟時代開始之後每家公司都炙手可熱的職位與人才，這些C.E.O.大部分都有公司所需要的優秀管理能力以及該企業所需的專才，而他們工作的最終目標就是要想辦法幫公司賺進更多的錢，因此從成本的降低、生產線的管理、市場的觀察與需求了解，以及公司內部人員的管理C.E.O.幾乎可以說是一手包辦，所以執行長的壓力之大可以想像，只要你能力不足、經營不善，隨時都會被公司請人走路。不過這次要換玩家來當當看一個執行長的感覺。每個任務關卡一開始玩家都會接到一家經營狀況不怎麼樣的企業，玩家所需要做的事情就是調整這家公司的經營方法，然後從原本負債連連的慘澹經營，轉眼間變成一家總資產價值可以上達億萬的公司。所以這款遊戲與其說是「創業王」，不如說是「經營王」更為恰當吧。

要能夠在眾多強敵環伺的市場上生存下來，可不是一件簡單的事情喔！

不夠深入的策略

這款《創業王》對於遊戲核心的「策略」概念，幾乎可以說是一眼望到底；光是看完說明書的內容就知道整款遊戲其實並沒有引進太多的現代商業策略，像是股市操作跟發動商業購併戰，而還是基本的要想辦法去平衡商品的供需，也就是想辦法賺得比別人多，然後把別人的市場全部搶過來。遊戲中的策略大概可以分成三點主要的部分，第一點、要注意消費者的需求大部分是屬於哪一類，這點基本上會影響到賣場之中的人數多寡，但是說實在呢…不會影響到哪裡去，而且人一多，製造產品的速度未必跟得上人潮的買氣，到時候存貨耗光也沒得賣了；第二點就是要慎選製造產品的走向，根據地圖上的資源分佈，然後用遊戲盒裡面附的產線流程圖決定一條路線，照著走就好了；一開始不要去想也沒辦法去想要做太多種類的產品，不然會發現其實滿容易倒閉的，這時候就可以跟NPC的對手進貨；第三點就是要注意生產的時候人員的數量、原料量的分配跟機器的數目就可以了。

開始上手可以把速度調成最慢，慢慢分析狀況之後再開始動手。

指數	評語	分數
畫面指數	遊戲畫面與介面看得出來有用心設計，只是品質的精緻度恐怕差強人意。	7
操控指數	介面雖然好看，但是操作對玩家的親和度實在有點讓人不敢恭維。	5.5
音效指數	遊戲中的音效比音樂還要搶眼，幾乎每個小地方都有仔細地設計到。	7.5
內容指數	難玩度其實還算可以，遊戲中設計許多條不同類型的生產線，玩家可以多方嘗試看看。	7

平均指數 6.5

有興趣的玩家可以自行嘗試看看，但是比起同類型遊戲，個人還是比較推薦金錢帝國。

蓬勃發展的工業時期

策略說起來其實非常簡單，但是可以達到目標的方式其實很多種。玩家要先觀察附近城市的商業發展型態，例如，遊戲中共分三階段的時期(其實差別只在消費者的需求型態不同)－50年代的勞力密集型時代，消費者大多數的需求都是以食物為主，主要是發展農業，80年代開始引進生產機具自行製造、加工工業產品的時代，消費者的需求型態開始出現各式各樣的加工品，書桌、紙張、手錶、相機，以及其他的工廠也會開始向自己的工廠收購輪胎、馬達等等產品再加工成汽車；最後是所謂的科技產業的開始，可以選擇的產品走向數不清，數位相機、PDA等科技產品紛紛出籠。但是相對的，愈是高加工比例的產品，所耗費的程序就愈多道，最多可以到五層的生產程序，所以就像前面說過的，光顧一條生產線大概就夠累的了，要想同時發展很多種類的產品，除非是可以用同種類的原料製造出來的東西，否則有時候還是跟對手合作一下比較好。

好看但不親切的操作介面

雖然看起來很簡單，但是這個遊戲上手卻不怎麼容易，除非遊戲公司認為每個人都會耐心把說明書一字一字的看完，還兼先來背個唐詩三百首。遊戲中很多的選項以及按鈕的文字說明，一開始會誤以為沒有設計浮動的提示氣球，原來是要滑鼠放在上面一段時間才會出現，很不方便；就算是跟著教學關卡走一遍，之後正式開始玩還是有很多地方要去翻閱說明書裡面的內容，這也是造成玩家在任務關卡模式中很容易卡關的因素之一。如果介面提示設計得夠好，其實所謂的教學關卡只是可有可無的東西，可以從遊戲中根據提示自己慢慢摸索，但是反過來的話，加上教學關卡的內容設計的又不是非常仔細，則是會覺得相當不爽…。遊戲中的操作也是一樣不怎麼行，機具的位置除非直接移除再購入放置，否則是絕對沒有辦法移動的，而且賣出機具跟購入機具這個中間就會損失好幾萬的資金了，而放上貨棧(放置貨物用的交叉橫條木板，為了防止貨物受潮損壞，以及為了方便堆貨機的操作)的貨物也沒有辦法隨意移動到其他貨棧上，於是就會發現一旦離上下貨區的貨棧都堆滿之後，上下貨的時間會越來越長。其他還有貨棧的顏色，每一種貨物的貨棧顏色必須跟其他種類的貨物有區別，而且必須要自行調整貨物上下貨的顏色跟出入口的顏色一樣，並且上貨跟下貨的兩邊都必須要派駐人員，貨車才會開始來運載貨物。

要注意市場的需求，只是一味作自己喜歡的產品可是會虧錢的。

光譜的未來

跟其他類似的遊戲相比(如：《金錢帝國》)，《創業王》實在沒有辦法算得上是什麼表現出色的作品。其實從之前的《電視夢工廠》一路到《創業王》帶給我們的結論來看，光譜資訊雖然在製作遊戲的技術上已經具備足夠的需求，但顯然在遊戲的設計與規劃上面的人才還需要再多加磨練才是。不過值得看好的是，光譜顯然已經慢慢想要突破過去只靠《富甲》這塊餅以及代理過活的日子，只是要再創佳作，可能要假以時日了。

上手指南

1. 對遊戲還不上手的玩家，建議可以進到任務關卡之後就趕快先把遊戲時間的步調調慢下來，然後針對關卡要求的條件，迅速巡視每個廠房跟賣場進行調整。如：把多餘的員工裁撤(就是炒魷魚啦！)、調整棧板數量、賣掉不需要的機具、停止銷路不好的產品、還有注意賣場不要用來進行上下貨。
2. 關於產品的加工與原料，建議玩家直接把那張生產線表貼在牆上看會比較快…，從遊戲裡面查實在太慢了。
3. 教學關卡實在是沒有講太多的東西，所以建議玩家還是直接先把說明書翻一遍(好歹人家也是印了全彩的)，再進行教學關卡，之後的卡關問題會比較不容易發生。

評 遊戲 REVIEW

撰稿作家　莎琳娜
製作公司　TAKUYO
代理公司　TAKUYO
遊戲類型：校園戀愛爭霸SLG
建議售價：￥8096
基本配備：CPU：PII-233 RAM：48MB 硬碟空間：20MB CD-ROM：4倍速以上 顯示卡：DirectX8.0支援、解析度640×480、Highcolor以上 音效卡：支援PCM

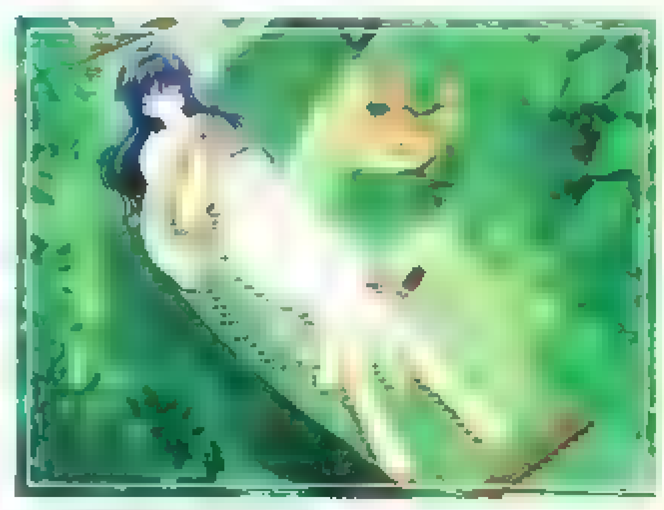
故事腳本：小野真太郎、柚木準人、佐藤直遠　原畫作家：渡邊奈月
遊戲版本：JWin98/2000/ME/XP　語　音：全語音

■官方網址http://www.takuyogame.ne.jp/

各位軟體世界的讀者大家好。農曆新春將近，在此娜娜向各位拜個早年。感謝各位的支持與關照，望今後還能不吝繼續指教。每逢過年團圓的時候，大家是不是有跟年齡相近的堂親表戚一起玩樂呢？通常在這個時候，能夠多人同樂又能平分壓歲錢（？）的大富翁遊戲最受歡迎了。因此這回，就讓我們一同來看一個「大富翁」類型的遊戲吧。

請投我一票！

各位好，我是後天光凜學院的學生。又到了選舉學生會長的時候了，整個校內吵得沸沸揚揚地，每個人都在摩拳擦掌地準備，大家都對會長的寶座虎視眈眈。世風日下，社會上公義的聲音越來越微弱，我不入地獄誰入地獄呢？為了防止世界被破壞，為了維護世界的和平，貫徹愛與真實的邪惡，於是我決定參選這次的學生會長！雖然我知道事情絕不簡單，也有可能會遇到很多阻礙，但不管前方的路途有多遙遠，有多少困難與災難，我依然秉持著中國駱駝的精神往前衝！因此請大家把神聖的一票投給我吧！



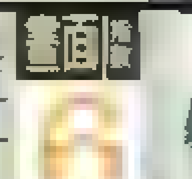
◆偷得浮生半日閒。

◆雪人踢沙袋的樣子實在帥呆了。

這是一場不公平的選舉

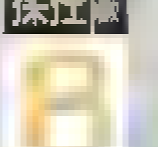
整個遊戲說穿了就是「大富翁」。不同的是「大富翁」以財力決勝負，本遊戲則以選票定江山。既然故事背景是一場選舉，可想而知內容也跟競選脫不了關係。管你想要拔樁還是亂喉，各種卑鄙的手段都能在此盡情使用。玩家開始可以由8位角色當中挑選一個最順眼的人物來充當主人公，並決定其他競爭對手們。雖然遊戲是全程語音，但被挑選為主人公的角色，配音就會消失，這點稍嫌美中不足。遊戲中電腦作弊的技術相當高竿，雖然難度提高比較有挑戰性，但不公平的競爭也頗讓人氣得跳腳。這是一場不公平的選舉啊！！叭～叭～～(高音喇叭)。建議隨時準備使用SAVE/LOAD大法，才能與電腦鬥個旗鼓相當。TAKUYO公司的遊戲系統，一向以功能齊全和介面美觀著稱。本作中的控制介面，以學生們最常用的文具做點綴，頗能勾起年紀較大玩家學生時代的回憶。但本作中存檔的欄位只有5個，實在不夠用，另外雖然遊戲可以回顧CG，但卻沒有事件的回想。許多感動的事件若想要再度觀看，恐怕也只好重玩一次囉。

◆夏天還是來游泳最消暑。



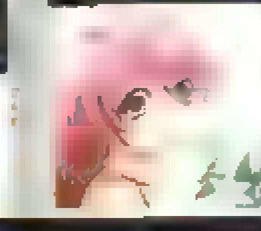
畫面指數 6

人物設定欠佳，CG畫面人物過小，原畫的功力需要再加強。



操控指數 8

地圖畫面捲動過快，導致難以點選想要的地點。切換畫面時速度緩慢，易讓玩家感覺疲勞。



音效指數 8

TAKUYO公司的音效雖然一直都有不錯表現，但本作次要角色的配音稍嫌有點瑕疵。

內容指數 7

以大富翁類型遊戲而言，內容稍嫌單薄。劇本雖然帶有正面啟發意義，可惜戀愛描寫不足。

平均指數 7

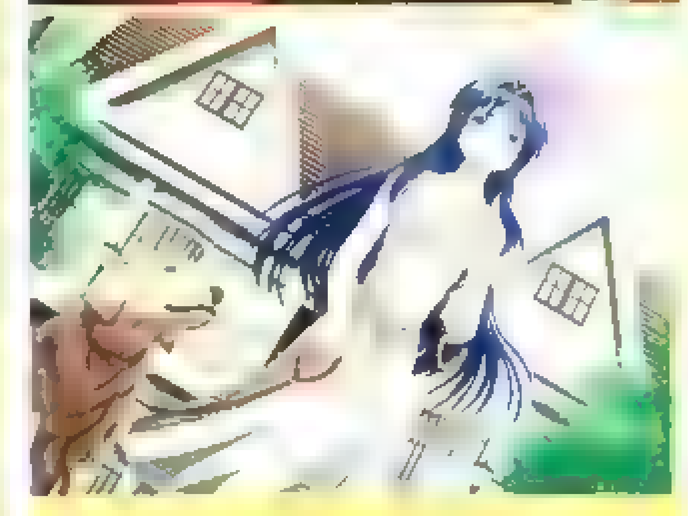
儘管本作缺點不少，但瑕難掩瑜，值得一玩。可是￥8096的價價實在太貴了。

失敗的人物設定 戀愛感不足的劇本

◆什麼！你說我最近會發生不幸？！

本作剛開始並沒有引起多少迴響，玩家的期待度也不高，因為遊戲的人物並不吸引人。原畫可能因為是新人的關係，人設外貌做的並不成功，也是這回最可惜的部分。首先服裝設計實在很醜，尤其配色不協調更是一大敗筆。再來看看男性角色的長相：ABC、小公牛、眼鏡星人、變態．．。大概就已經把一半的玩家給嚇跑了(汗)。至於女性角色，也同樣令人興趣缺缺。所以這款遊戲發售前一直沒受到太大的注意。另外CG也有問題，取角和距離遠近沒有拿捏好，人物常在畫面中因為過小而造成失焦。雖然遊戲的重點是『大富翁』所帶來的樂趣，但總CG數只有48張，實在太少了。對話時的表情圖沒有變化，以及背景過於簡陋，這些都造成畫面趨向單調，而使得整體的美觀下降。

由於遊戲是以全年齡取向發售，並且廠商也期望不論玩家年齡為何，都能感受到遊戲的樂趣。因此為了考量讓年齡層較低的玩家，也能理解劇情，劇本在編寫上著實下了不少苦心。遊戲中每一個人物，都有著個性和技能上的優缺點，也都懷抱著對未來的志願與夢想。儘管看起來可能有點幼稚或老套，但小朋友玩起來不至於感到陌生，大朋友也可趁此返老還童，回憶一下年幼時光，滿足心底小小童趣。過程中打倒邪惡的學生會文書，懲奸除惡的劇情讓人大呼過癮。和搭檔合作贏得選舉，也有著「團結力量大」的正面意義。稍微可惜的地方在於TAKUYO雖然宣稱遊戲中穿插「戀愛」的要素，無論男男、男女、女男、女女，都可以配對並擁有美好的戀情。但實際玩起來，「戀愛」在遊戲中並沒有特別顯著，感覺上比較像是夥伴間的友情。另外在攻略角色的結局中，女性多是戀情甜蜜美滿，而男性則是達成工作志願。編劇實在太不公平了！尤其山崎的結局居然還是出家當神父！這對眾多期待與男性角色共譜戀曲的玩家，要如何交代啊？！



美中不足的音效

配樂維持著TAKUYO一貫的水準。儘管製作上並不豪華，但旋律順暢上口，又非常配合當下的遊戲劇情，這讓遊戲整體添增不少吸引力。至於幫八位主要角色配音的配音員們，表現都可圈可點。他們將每位人物的個性與內心情感發揮的淋漓盡致，實屬佳作。官方網站上也載有配音員們的訪談，讀者可以前往一探。可惜除了主要角色，其餘的配角與路人表現大多欠佳。狗叫聲一聽就知道是人裝的，也有多位路人由同一人配音的情況。這些都使得整體音效大打折扣。

結語

儘管本作的程度，大約只有台灣大宇《大富翁四》的水準，但仍然值得一玩，是個不錯的消遣。可惜只能單人進行遊戲，無法與他人對戰同樂。看來日本的『大富翁』類型遊戲，今後還有很大的改進空間呢。

特典大賞

收錄各角色愛的告白。希望他們對你說出心底的愛慕之情嗎？那你一定要選這一個！

收錄各角色的啦啦隊聲援。希望能隨時聽到他們幫你打氣的話語嗎？那就選這個吧！

評 遊戲 しまいま アリスの館7

撰稿作家：羽葉
製作公司：AliceSoft
代理公司：AliceSoft
遊戲類型：ETC
建議售價：￥8925
基本配備：P-III 500MHz以上、256MB以上RAM、硬碟空間2GB以上、DirectSound對應音效卡、DirectX 9.0以上、Win98/ME/2000/XP 日本語版

故事腳本：未公開｜原畫作家：未公開
遊戲版本：DVD｜語　音：有

■官方網址http://www.alicesoft.co.jp/

又到了新的一年了…首先先在這跟各位拜個早年，預祝大家新春愉快。這一年來的日本遊戲算是個淡季吧，要仔細回想個年度代表作還真是想不太出來，加上一堆延期又延期的作品，然後一年又過去了，好感慨啊！總之天災人禍不斷的2004也過去了，農曆年也將要過去了，這一年充滿了悲慘的回憶，現在回顧起來又覺得似乎也沒什麼可以回想的東西…於是一年又這樣矛盾的度過了，記憶果然是痛苦的根源啊～。

Dungeons & Dolls

本篇的三個遊戲之一，這款是比較特別的一款。其實這種無限亂數迷宮正是Alicesoft的拿手好戲之一(當初看到這設計的時候，腦子裡第一個想到的是《アリスの館4、5、6》裡的零式…)，不過這次更沒劇情(笑，不過這可不是貶詞喔！)，規則更簡異，也更令人對設計者的心思佩服。主要是說有一個「忘卻的迷宮」，凡是進去冒險出來的人都會失去在洞內的一切記憶，因此那個洞窟充滿了神秘性。主角身為一名冒險者，有一天在路上撿到了一個戰鬥用的Doll(這設定超像Chobits的)，而Doll可以保留對地下城的記憶，因此主角決定繼續朝地下城冒險。而關於這款遊戲呢，真的是個消磨時間的好東西…沒有劇情、沒有商店，一切的東西都是靠運氣跟耐心收集的，打敗女性敵人就有機會收集到Doll的用品，打敗一般敵人則有機會收集到主角所用的東西。每次脫出迷宮主角的等級都會歸零，但是可以將經驗值過一半給Doll，因此何時該脫出以保持每回下城探索能獲得的最大利益就是值得衡量的事。收集到Doll的成套裝備還有特殊的H事件，不過這遊戲真的除了這些東西以外也沒什麼(可是就是能吸引人一玩幾個小時下去)。

▲D&D集滿全套體育服的Cosplay H…。

しまいま

三個遊戲之中，筆者最喜歡的就是這款了。相當可愛的校園戀愛故事，嘉麗又帶點挑逗感的執行部部長，跟路上碰到的不知名可愛美少女，竟然在放學後的保健室互相撫慰？偶然撞見這事的結城遊馬，對他來說是幸還是不幸呢？原來兩人竟然不是人類，而是一對淫魔姊妹！(更驚人的是竟然還是處女！)為了保守秘密，姊姊靜流決定洗掉遊馬這天的記憶，沒想到妹妹紗奈似乎對遊馬有了特別的感情，而且最霹靂的是隔天遊馬看到靜流的瞬間，被封印的記憶竟然復原了！於是，兩姊妹便跟遊馬訂下黑暗協議，讓遊馬來當他們的性伴侶，同時三人也保守秘密到底。後來的發展就有趣啦！跟美人姊妹交情如此密切，自然每天在學校

▲跟大方的大姊步入禮堂。

不愧是Alicesoft，主美的三款遊戲跟附屬的壁紙畫面都是一流的

畫面指數 9

姑且不論遊戲本身的音樂，光是附贈的Remix音樂聽起來就值回票價了，加上本體的兩作也有附贈音樂CD，除了電子樂器外還真沒什麼好挑的。

音效指數 9

老實說就算Alicesoft介面不算好用，Q-Save也還算可以，不過也不是很好用就是，但至少系統上沒有大問題。

操控指數 7

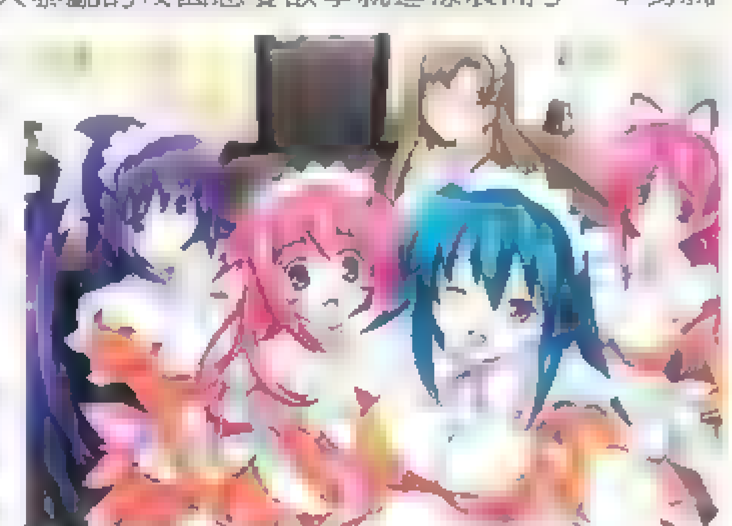
多合一的大雜燴，可是各款遊戲依然完成度相當高且完整，還得玩遊戲也還有可愛的壁紙可以換

內容指數 8

平均指數 9

限量發行的精緻作品，內容也確實夠豐富，不負Alicesoft之名的傑作

都會被隔男們圍毆囉～然後這類作品通常都會有的驅魔系成熟長髮帶刀少女（笑），當然也會想要收服兩姊妹而接近他們囉！於是大暴亂的校園戀愛故事就這樣展開了，本身就是極為有趣的故事，加上漂亮的畫面，輕鬆的音樂，就是這樣一套遊戲賣六千多隻羊都算很合理了。不過語音非全程，加上操作介面也不怎麼順手，畫面上的快速鍵有Q-Save跟Q-Load，可是沒有一般存取（很奇怪的是《鈴宮刑務娼館》卻有），System選單也不怎麼方便，一定得在畫面上那個小小的按鈕上選。不過除去這個操作的小不便，這個可愛又不失挑逗的故事真的很有意思。



▲喫茶店全員女僕裝結局。

鈴宮刑務娼館

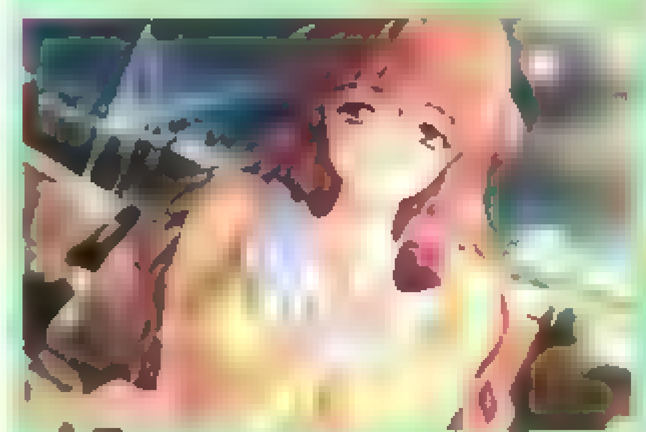
坦白說，這款遊戲是筆者玩得最辛苦的部分，因為筆者對凌辱系作品一向興致不高，不過看到這款遊戲的時候，想到的是一部KUSO電影《力王》（衛視電影台深夜偶爾還會播），那部電影也是敘述私營監獄的東西（不過因為處理暴力的特效很假，所以反而感覺相當KUSO…然後整部電影最後一句「我們可以回家了」筆者當初聽到的時候，真的笑得非常誇張…）而不同的地方在《力王》中貼補監獄虧損的方式是種罌粟花，在本作中是牽線去找幾個有錢人性交易。不過令人百思不解的是，監獄中應該有固定的犯人服吧，為什麼三個接受調教的犯人裡只有麗華的造型像個犯人，瑞穗像個一般青年女性，透子還穿著制服，而且很有趣的就是遊戲中都沒有說明她們到底犯了什麼罪，如果要用諷刺的那套來解釋的話應該很有趣，娼婦＝罪犯在遊戲中的定位都只是為了服務玩者，所以原由不重要，造型合理性也不重要，看起來好看就好。此外，其實本作也是包裝著一個不算太純愛的純愛故事在其中，就是跟蜜子或さゆり的結局，不過這個感情的發展很明顯是以性主導的，這樣看起來其實《しまいま》也在灌輸這個概念，就算是相較之下比較清純的妹妹紗奈也是要與性並進發展的。而這款在介面上光是比《しまいま》多了兩顆一般Save Load的按鈕就會讓人覺得介面便利度要高上許多了，選項的變化也不少，算是三款遊戲中劇情架構最大的。

▲與蜜子達成多年的悲願…神秘的純愛結局。

結語

除了本篇這三套遊戲以外，另外遊戲裡還有一個小品《こすぷれ　れもん》，一個想跟女友玩Cosplay H的男人，被賞一頓痛毆之後，隔壁的小妹妹過來安慰他，說「大哥哥的那些衣服很可愛啊，大姊姊不願意穿那我來穿囉」，於是就展開了一段挺搞笑略H的Cosplay服裝秀。另外就是壁紙與一些Staff記事，這些一向是Alicesoft遊戲的特點。此外就是《ウルトラ魔法少女まなな》Vol.3，這個ACG惡搞系的作品。總之這套遊戲是個綜合性的超大饗宴，想玩什麼類型幾乎都能在裡面找到，能在2004年末有這樣的作品實在是很令人感動的。

清純的小妹去戲水。



與蜜子共進晚餐。

さゆり獻身。

特典大賞

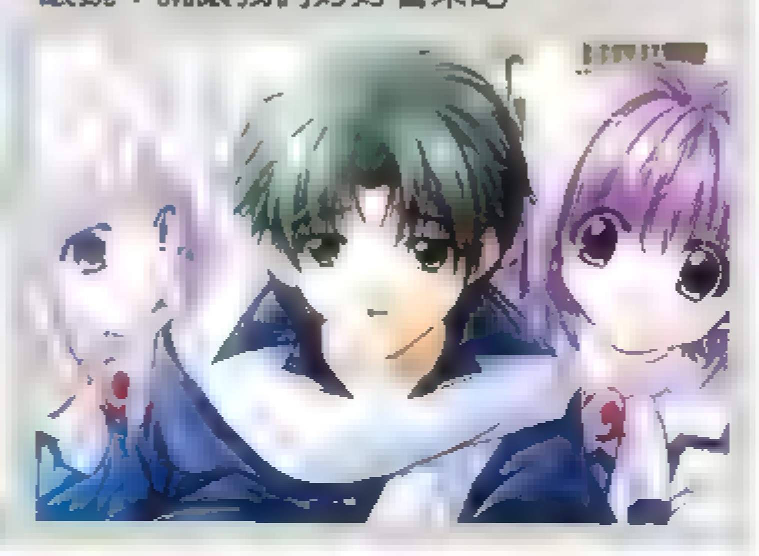
ひとがたイン

撰稿作家　邪騎士
製作公司　Studio e.go
代理公司　Studio e.go
遊戲類型　ARPG
建議售價：￥9240(含稅)
基本配備　P3-500、128MB RAM、900MB HDD、顯示卡DirectX8.1對應、光碟機DVD16倍、音效卡　PCM對應

故事腳本：寺岡健治
遊戲版本　1DVD
原畫作家：山本和枝
語　　音：有

■官方網址http://www.studio-ego.co.jp/

自從上次寫過《メンアットワーク！3~ハンター達の青春》之後，邪騎士便很少玩過山本老師的遊戲了，除了是因為日本方面的遊戲出的很多無暇一一品嚐之外，一方面也是想等山本老師的畫風有所進步再來玩她的作品，如今本作可說是邪騎士數年之後對於山本老師的作品再品嘗之外，也很幸運的遇上Studio e.go！的ARPG的處女作，然而這套作品是否在山本老師的加持下依然有著不錯的表現？還是差到跌破眾人的眼鏡？就讓我們好好看來吧！



拯救世界的是“小女孩”!？

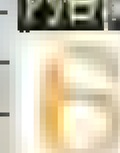
在古時候便有個傳說—不久的將來會有災厄出現於世，而唯一可以消滅這些災厄的便是古代兵器「マクリウム」，所以每個人都這麼認為「只要能掌握這兵器，無疑的便是掌握了全世界！」，因此每一個國家幾乎都為了爭奪那個兵器而戰，就算是兵戎相見也在所不惜，不過到了最後似乎沒有任何一個國家得到了這個兵器；時間一轉便來到了現在，由於離災厄來臨的日子已經所剩無幾，所有的人都不禁緊張了起來，而「サンテルマ王國」的公主-ディアーナ更是首當其衝頒下了御令說：「只要有人能把古代兵器給拿來，那個人就是她未來的丈夫」，雖說頒下這御令似乎看起來是相當委屈公主，不過真正倒楣的還是跟公主青梅竹馬同時也是在探索遺蹟的主角，他得為這份孽緣拼死拼活的去把「マクリウム」給找出來，然而真不愧是探索遺蹟的老江湖，主角才花了一些時間之後便把那兵器給找了出來，可是那兵器的外表竟然是一個小女孩，實在是令人無法相信，不過隨之而來的災厄便幫她證明了這點，她真的是解救人類的最終兵器...。

略帶缺陷的劇本

如果玩家在東瀛遊戲界有個幾年的歷史的話，一定會對本作的劇本不以為然，因為十套ARPG的遊戲至少有五套的劇本是去遺蹟中冒險，而這五套中少說也有個四套會找到人形兵器，然而便會因為這人形兵器而招來殺身之禍，不過卻會因為人形兵器而拯救了世界！嚴格說起來，本作還少被追殺的部份呢。本作劇情的整體架構大概就是找到人形兵器，並看過所有女主角之後，便得開始對想攻略的女主角做個選擇，隨著任務的發展，玩家可以看到女主角們的真性情及特色，不過不知道是否因為本作做得太趕，感覺起來這部份並沒有做得很好，幾乎和女主角都沒啥認識就直接聊到「床上」去了，邪騎士認為至少要再多安排一些女主角們的專屬任務吧，不然劇情實在沒什麼特色呢！

這就是傳說中的古代兵器？

公主看起還蠻有威嚴的嘛！



指數	評語	分數
畫面指數	山本老師的原畫當然是極品質保證，不過在戰鬥時候的Q版人物感覺起來有點兒疏失。	8
操控指數	戰鬥的風格有別於之前的作品，操控起來相當的輕鬆，非常容易上手。	8
音效指數	音樂部份風格和之前的作品相當類似，雖說不上太差，但卻沒啥突破。	7
內容指數	雖說是多重路線，但是任務玩起來都是大同小異，差異性不大，玩到後期便會覺得有點無聊。	6

平均指數 7

本作整體而言只能算是不錯的小品遊戲，推薦給喜歡玩ARPG的玩家們。

值得探討的玩法

如同上一期邪騎士在介紹所說的，本作是Studio e.go所出的遊戲中第一款ARPG的遊戲，所以系統方面一定是個蠻大的挑戰，如果就只單單以遊戲的玩法來說本作的系統大概只能算是勉強及格而已，遊戲裡面主角的招式只有一招，而且取得方法過於容易了點，導致遊戲性略偏低了點，基本上關卡數也不多，難度上大概是為了能讓玩家速戰速決，所以每一個關卡都相當的容易，就算是ARPG的新手也可以輕鬆掌握(不過話說回來，能玩本作的玩家基本上也都滿十八歲了吧……設計成這樣，好像很瞧不起我們這些有點年紀的玩家)。而女主角的攻略上，除了選項佔了不小的比重之外，錢和玩家所購買的東西竟也是攻略女主角們的必要條件之一，而此種做法雖說不是第一次見到，但總覺得製作小組有點給他小偷懶就對了，不過讓玩家要破過幾次關並保留東西才能攻略到其他女主角，也算是用心良苦啦！但是當玩家保留了東西再從頭過一次時，本作的難度更是嚴重不足，讓喜歡練功型的玩家有點大失所望。

咱們的阿肥雀生氣了。

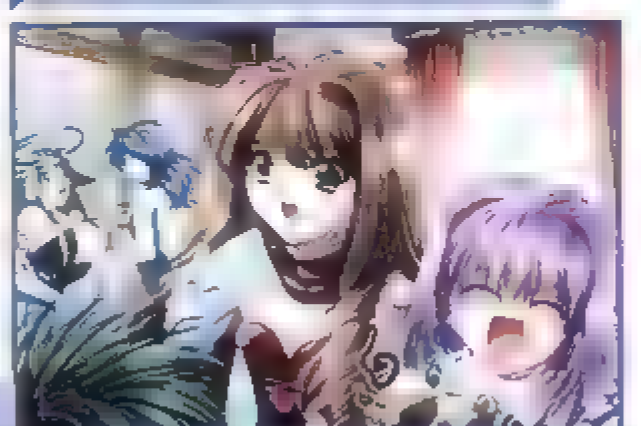
風采依舊的聲光

隔了數年之後再來看山本老師的作品，果然是風采依舊！每一張CG都透露出她不凡的功力，而且人物的設計上比例的掌握、動作的姿態、人物的多樣性也都有所進步，果然是在每一件作品中吸取其優點，實力超群的原畫師呢！雖說CG的表現很優秀，可是戰鬥部份的Q版人物就有點小失敗，人物的比例怪怪的，要是能再改進一點應該會有更亮眼的畫面表現，此外還有一點蠻有趣的地方，那就是怪物的部份，雖說怪物的種類多達數百種，不過大半都是沿用舊有的，但是以前總是在SLG的狀態下見到，這次以ARPG的模式果然也有著一番不一樣的風味！而音樂部份其實也是老樣子，OP的主唱不變，BGM多達21首但仍有點舊作風味，聲優的表現雖說不差，但卻因為劇情過少，不能讓他們好好的一展長才。

我沒事…你不用擔心。

結語

一兩個月的準備期果然是倉促了點，本作的整體表現不如預期的好，很多地方都可以看出製作小組的用心，但卻也因為敗筆太多，使得這些用心有畫虎不成的感覺，玩到最後邪騎士突然有種感想油然而生，要是能再給他們多一點時間，表現是否會更棒？本作基本上只能算是一套還不錯的小品遊戲吧！


要乖乖吃藥喔。

這到底是怎麼一回事？

這樣好看嗎？

哎呀～公主生病了。

主角真是有小孩緣啊！

REVIEW 評 遊戲

家、建てます！

撰稿作家　莎琳娜
製作公司　Underground Campaign
代理公司　Underground Campaign
遊戲類型　AVG
[illegible]　￥4500
基本配備：P-Ⅲ 700、256MB RAM

故事腳本：旋牙闇霧　原畫作家：jin　語音：無
遊戲版本：Jwin98/2000/ME/XP/MacOS8.6

■官方網址http://www107.sakura.ne.jp/~ugcp/

看久了BL界習以為常的唯美畫風，各位會不會開始有點厭煩了呢？這回我們將要介紹一款風格獨特的BL遊戲。自從《炎多留》問世後，帶給玩家耳目一新的不同感受，BL遊戲界也因此而大受震撼：「原來不一定要美少年或正太，兄貴也可以很萌！」自此開創了BLG商業作品的新紀元，許多以男同志為主要考量，或是充斥肌肉畫風的作品紛紛問世。遊戲朝向多元化的發展，玩家們的選擇也就更多了。

由健壯男子漢組成的熱血木匠故事

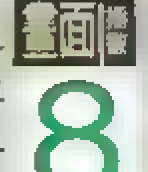
我的名字叫作橋野平吉，是一位菜鳥木匠。在炎炎夏日的七月天裡，我跟著師傅和其他弟兄，一起來到了社木村。雖然這裡只是一個小村落，但環境依山傍海，景色優美。我們將要在此建築一棟房屋。屋主杉宮先生的夫人不幸去世了。目前他帶著兩位年幼的兒子，父子三人一同生活。儘管這個家庭看似平常，但，似乎隱藏著什麼難言之隱。在未來建築的期間裡，會不會發生什麼意想不到的狀況呢？我們能在交屋期限前，把房子順利建成嗎？我能獲得師傅的認可，成為獨當一面的木匠嗎？請跟著我們一起進入熱血木匠的夏日物語吧！

別害羞我跟你，啊～

UGCP的發展與旋牙闇霧的劇本

UGCP是由旋牙闇霧與jin所創立的藝術工作室。在近來受不景氣影響，遊戲界萎縮的情況下，這家同人公司卻憑著優異的表現，在一片低靡中殺出一條血路。不單是製作的遊戲屢獲好評，水準直逼商業向作品。旋牙氏並採用商業化的經營手法，與多家網站聯手策略行銷。不僅知名度高漲，業績也因此蒸蒸日上，目前的規模越來越大，活動頻繁的程度不輸給一般商業BL遊戲公司。本作便是該公司的第一款製作遊戲。可惜因為發售日一再延期的影響，原本應該是備受期待的處女作，結果竟然是公司第二個發行的作品。擔任劇本撰寫的旋牙氏，憑著天馬行空的想像力與活潑熱鬧的文筆，將本作展現的毫無冷場。儘管本作的重點放在H，但角色亦有內心的描寫，使劇本深度增加，不至淪為ero一直線的バカGame。玩家在本遊戲中所遇到的各個角色，性格不但可愛迷人，又不失真實感。每個人物的路線劇情也大不相同。儘管遊戲登場人物眾多，但並沒有出現人格分裂，或角色個性錯亂的情況，這是非常難得的一點。可惜在遊戲中，因為路線樹狀圖沒有做好，或是有BUG的緣故，小部分劇情會發生不連貫的狀況。

一起聽音樂吧。



CG數約100張，畫面不但生動，ero度和KUSO度也很高，可惜CG分配不均，有些人物CG太少。

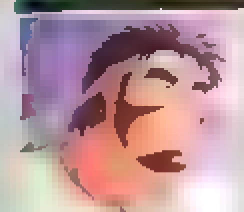
畫面指數 8

配樂活潑輕鬆，與當下進行的故事相當貼切，可惜部分劇情並無配樂，沒有語音相當遺憾。

音效指數 6

系統稍嫌簡單，不能隨時存檔很不方便，雖有CG回想，但不同選擇所見到的CG，無法一起觀覽

操控指數 6



劇情活潑輕鬆，毫無冷場，可惜，部分劇情有銜接上的問題

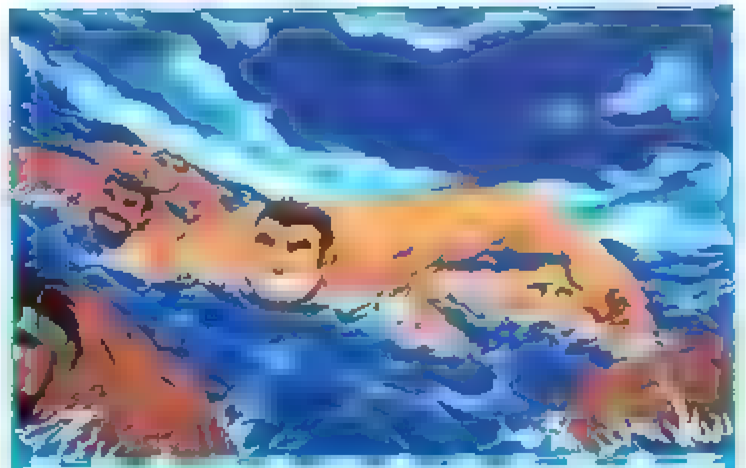
內容指數 8

平均指數 8

各方面表現都有不錯的水準，低廉的售價更是物超所值，推薦各位一定要玩玩看。

Director的優點與缺點

遊戲無須安裝，直接放入光碟即可執行。如果擔心光碟機讀取速度過慢，或是害怕縮短它的壽命，也可以把遊戲光碟的內容全部拷貝到硬碟中執行。製作上使用MicroMedia的Director多媒體程式，雖然Director支援周邊頗多，使用便利；但僅能以全螢幕畫面執行遊戲，有時會造成玩家的不便，特別是同時執行多個程式時。另外畫面切換的速度也很慢，除了等待造成興致銳減，也會拉長遊戲所需的時間，使玩家必須花更多的時間在遊戲上，而造成困擾。



為了不辱男子漢的名聲，快游啊！

你該不會想賣來自己穿吧？

生動的畫面

遊戲中的人物全身圖，不但眼睛會眨，說話時嘴巴也會動，人物表情相當豐富，肢體動作也多。特別的是，本作的對話使用氣泡框漫畫手法，看起來不但新奇有趣，而且也讓整體更加生動。全身圖也會依照不同場景，配合事件CG更換身上的衣服。下工後的滿身髒污、每邊野餐的泳褲寫真、以及在澡堂裡的裸裎相見，這些不同的狀態，在全身圖裡都可以看到，使得演出效果更上一層樓。jin的原畫相當出色，他最成功的地方，在於能夠透過表情的細微變化，而將人物的內心表露地一覽無遺。在構圖上也相當成功，擅長利用各種角度和表情姿勢，來製造煽情的氣氛，本作濃厚的ero度，絕對超乎想像。但遊戲並不只是ero一直線。除了CG傳神外，常常天外飛來一筆的KUSO，也挑逗著玩家的歡笑神經。畫面採用800x600的解析度，圖片大給人寬敞的感覺，容易保持心情愉悅，眼睛也較不疲勞。美中不足的是背景過於簡陋，有許多甚至是用照片做影像處理，和2D的人物放在一起，看起來有點不搭調。另外上色也不夠華麗，可能因為CG必須由jin一人獨力完成的緣故，在人手不足的情況下，只用電腦簡單著色和修圖，而使畫面不夠美觀。這些都是很可惜的地方。

可惜包裝有點簡陋

可能因為不是大型公司的緣故，本作的包裝稍嫌過於簡陋。期待的封面和說明書竟然只是一張紙，而不是想像中的另冊。光碟表面印刷也不夠精美。筆者拿到訂購的遊戲時，著實失望了好一陣子呢。雖然遊戲的售價並不貴，娛樂性和許多方面的傑出表現也顯得物超所值。但如果能夠在包裝上多加強，相信一定可以讓本作更具吸引力。

你怎麼那麼不小心...。

啊對不起我不是故意的　..。

很痛嗎？男孩子不可以哭喔。

夜色才能襯托出壞人的邪惡。

....(臉紅)。

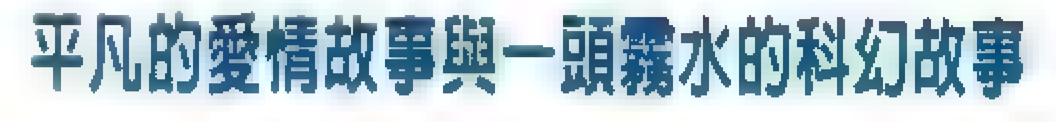
#
最終試驗くじら

撰稿作家　勇者AAA
製作公司　CIRCUS
代理公司　CIRCUS
遊戲類型　AVG
建議售價　¥10,290
基本配備　P3-450、96MB RAM、硬碟空間，1G以上空間以上、顯示卡：DirectX5.0以上支援，8MB RAM、音效卡：DirectSound對應，PCM支援、光碟機：2倍速以上DVD－ROM

故事腳本：劉酪洋／愛羽／鷹取兵馬　原畫作家：秋喬 潤／かゆらゆか／かどつかさ
遊戲版本：JWin98/ME/2000/XP　語　音：有(限女生)

■官方網址http://circus.nandemo.gr.jp/sakuhin/kujira/index.html

對於懶得跟人家出去的勇者來說，西歷年的跨年勇者實在感覺不出什麼氣氛，畢竟勇者是個傳統的傢伙(笑)，過的都是農曆年，雖然有點早，但勇者還是在此先拜個早年，祝各位讀者在新的一年都有好彩頭。



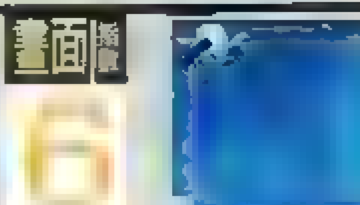
在天空飛行的鯨魚くじら

這是一個平凡的海邊小鎮－安武市，街上的人也是，海的景致也是，山上的一草一木也都是，這些平凡組合成了一個平凡不過的小城市，但是，這卻是個很不可思議的平凡小鎮。遊戲敘述著一位隨著父親的劇團到處旅行賣藝的少年－久遠寺睦，來到了一座相當不可思議的城市，一個夏天裡天空會降雪，冬天還會聽到蟬叫的奇妙都市，不僅如此還有一隻飛在空中的鯨魚『最終試驗』，這些奇妙的事物對初來乍到的主角還真是樣樣新鮮，不過對於這些早已司空見慣的安武市市民們，主角的舉動反而很奇怪。剛來到這裡的第一天，身為大路痴的主角為了熟悉環境時，就因為迷路又看到自己認知之外的奇妙事物而鬧了許多笑話，幸虧妹妹春香的親手地圖(?)和在路上遇見的好心人(!)榛原胡桃的幫助之下，平安的回到劇團下榻的旅館，不過比起在天空飛的鯨魚，主角才是讓人覺得不可思議，因為也只是在旅館周圍繞了一圈，但也因為這樣，主角開始了體驗不可思議的奇妙之旅。

別看啦！快幫我一把啦！

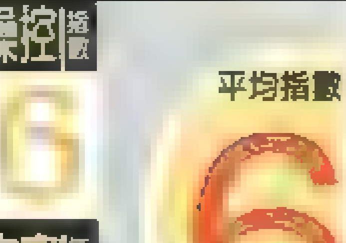
平凡的愛情故事與一頭霧水的科幻故事

在此我們先不要探究那隻鯨魚幹嘛要飛在空中，遊戲故事其實分成前後兩個章節，前段故事的重心擺在主角與其他劇中所出現人物的互動上，感覺上很像在做人物介紹的流水帳，不過在鋪陳上倒不會覺得沈悶，整體節奏還頗為輕快地，表現上就好像在看一本輕鬆愉快的戀愛小說，再加上添加了不少笑點在其中，雖然沒有讓人大悲或大喜的感人劇情，倒也不失其趣味性，能輕鬆愉快的看劇情的感覺還蠻不錯的。但是遊戲劇情的中後期就開始不太一樣了，漸漸導入有關那隻鯨魚的一些東東，剛開始時劇情還在銜接前段那些愛情小品，但是中途卻開始急轉而下，真是讓人措手不及，不可思議的事一件一件的『產生』，而且跟前面的劇情都快完全對不上，比之前勇者玩過的《不思議列車》的劇情還更讓人摸不著邊際，尤其是第二個章節的故事更是天馬行空，使得勇者不禁開始懷疑我玩的是同一套遊戲嗎？被劇情鋪陳搞得一頭霧水不說，加上跳躍式的鋪排更是讓人不知如何是好，前一段還是某某劇情，下一段卻又不知跳到哪去了，害勇者前後玩了幾次就為了搞懂劇情，玩到最後才驚覺官網中介紹本遊戲類型的那一行寫著『不合常理的ADV(AVG)』這句話的真意，雖然是很符合本遊戲，但是如果能把銜接的地方寫得圓潤一點，應該不會讓玩家感覺太突兀才是。



畫面明亮，用色柔和，很能襯托出故事所要表達的感覺。

畫面指數 6



介面簡潔不花俏，沒有惱人的設定，操作上很順手。

操控指數 6

多達40幾首的歌曲可供聆聽，曲曲動聽。

音效指數 7

故事的步調讓人有點難懂，需多玩幾次才能真正明瞭整個故事。

內容指數 5

平均指數 6

整體感覺上還算不錯，不過故事上的編排能再明確點會比較好。

明亮的用色柔和的筆觸

遊戲公司為了本作聘請了多位原畫師擔任遊戲的原畫，雖然應該只是噱頭啦！不過在整體畫面的表現上還算是相當不錯，色彩方面因為用的是比較亮眼的色調，使得整體遊戲感覺朝氣許多，再加上遊戲步調走的也是輕快路線，與遊戲的配合度上還蠻契合的，而人物的設定方面，每個人物雖因為原畫不同而表現出不同的氣質，但還算是筆觸頗為相近的作品，不仔細去觀察還蠻難分辨，另外在身材比例、動作的流暢和立體感的掌握上都很優秀，算是統合度上還算專業的畫作，但還是不能免俗的，遊戲中一些非必要性的龍套人物，一如其它遊戲的表現手法，看起來就是差了一截，這樣的弊病實在不應該出現在動用數名原畫的本作上，相當的不可取。

難道那是傳說中的闇鍋料理？！

表現不錯的音樂

音樂方面，本遊戲竟然大手筆的用到40多首音樂曲目，內容當然包含到片、頭尾曲和插入歌，雖然有些曲目只是快慢版的不同，但都還蠻悅耳動聽，與遊戲的配合也是相當融合，整體上來說表現的不算太差，難有挑剔之處，至於人物語音方面，本遊戲相當重女輕男，該怎麼說勒．．就是遊戲中除了女性角色外都沒有語音，這跟某部分遊戲獨厚主要角色的作法來說算是頗為異類，讓勇者不得不提出來說一說，雖然語音方面表現很讓人肯定啦！

把手給我。

找一找鯨魚在哪？！

其實遊戲中對那隻飄來飄去的鯨魚著墨並不是很多，感覺上是為了凸顯『不合常理』這句話而已，不過牠在遊戲中的比重算是蠻高的，80%以上的場景裡都有牠的蹤跡，如果玩家們像勇者一樣無聊的話，不妨從圖中找一找鯨魚在哪裡吧。

最後的擁抱．．．。

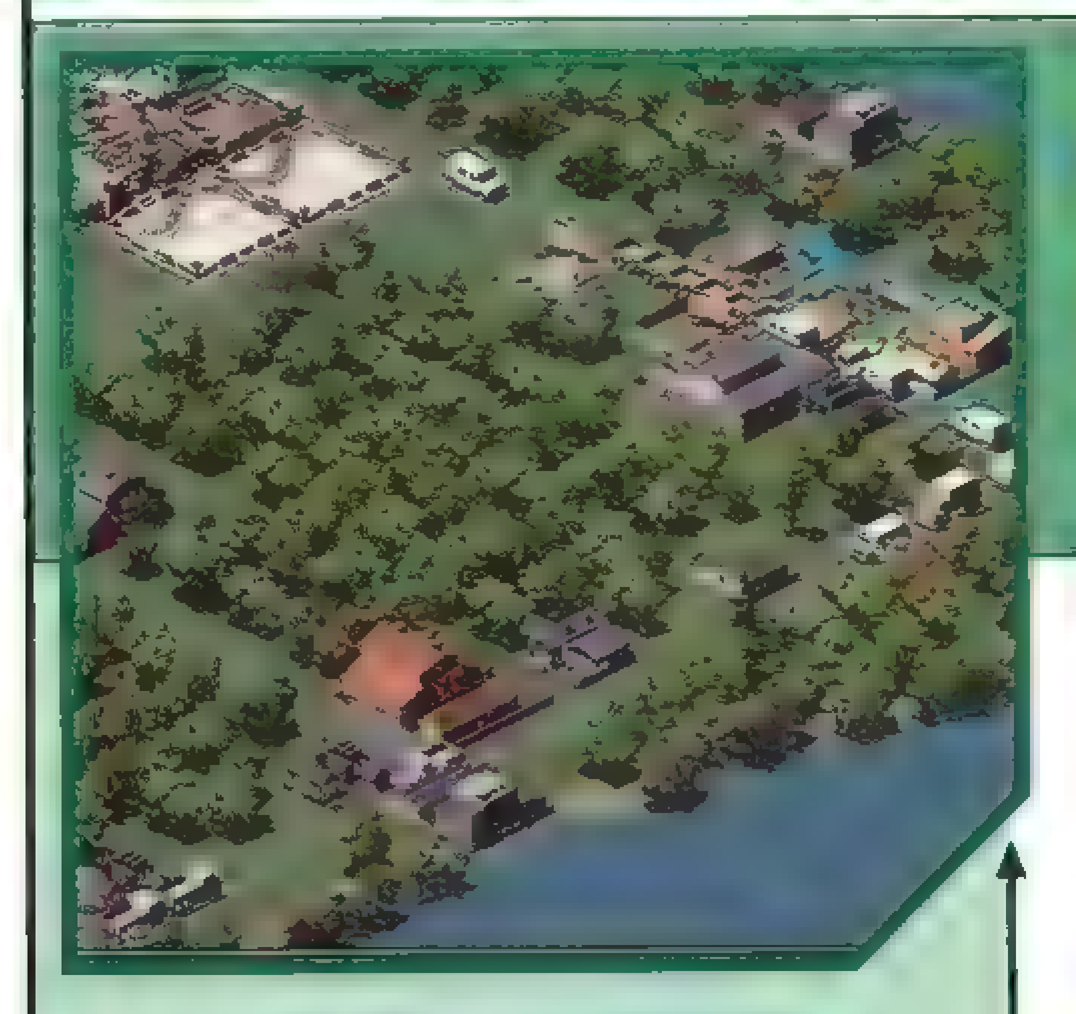
來，啊～（東西會不會太多點啦）

我們走吧。

起床了，哥哥。

評遊戲 最終試驗くじら

線上遊戲快報
Game Times
刀劍
ONLINE
挑起你 格鬥戰魂
殺到眼紅!
一款最熱血沸騰的線上遊戲
融入暗黑破壞神精髓與格鬥遊戲精神
的線上遊戲誕生
想要稱霸刀劍世界 你怎能錯失
搶先帶領你瞭解何謂格鬥組合
讓你在第一時間以獨特思考成為
1月5日 全省準時上架!
售價：29元
Coming Soon!!



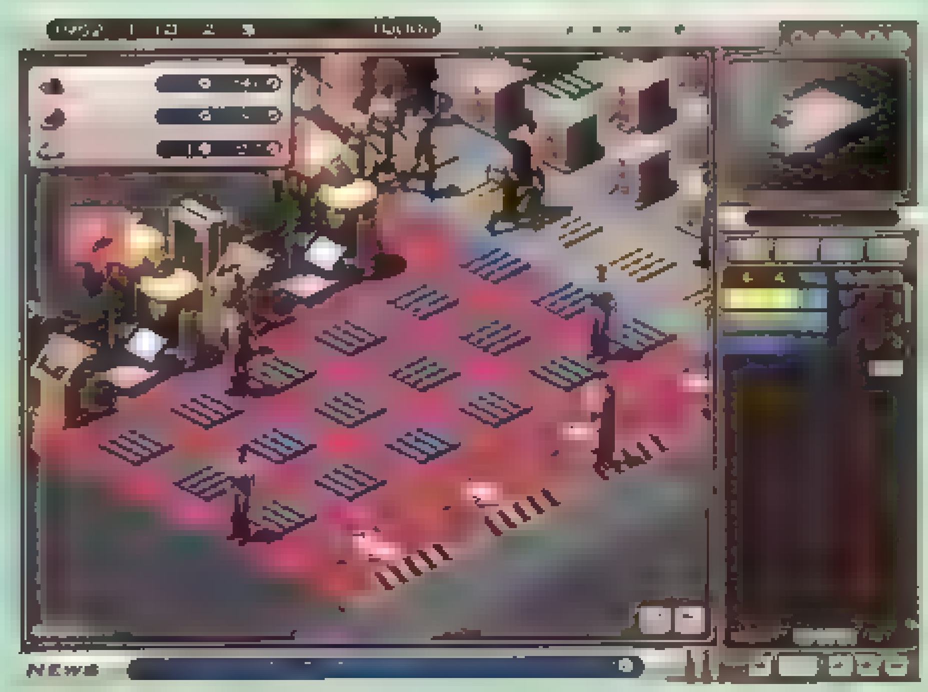
創業王

創業導引指南

DATA

作者緒言

《創業王》是一款複雜的遊戲，因為從農業到商業，從生產到銷售，玩家在每一個環節都必須面臨許多決策上的問題，而這些問題卻又彼此錯綜複雜，容易產生牽一髮而動全身的骨牌效應，因而可以說《創業王》也是一款困難的遊戲。本文試圖抽絲剝繭，在第一個部分說明每一個環節的各種相關因素，以便提供玩家在決策時能夠正確且效率的作出最佳決策！



▲ 趁工人還沒開始搬貨前，快將人氣商場中兩台製造機賣了吧！

遊戲開始後的第一件事

除非您是玩任務模式，企業一開始時就擁有廠房或生產線，否則進入遊戲的第一步，您都得由興建或購買第一間廠房開始。踏出第一步是非常重要的，因此在擁有第一間廠房前，還得先知道這間廠房的用途為何？

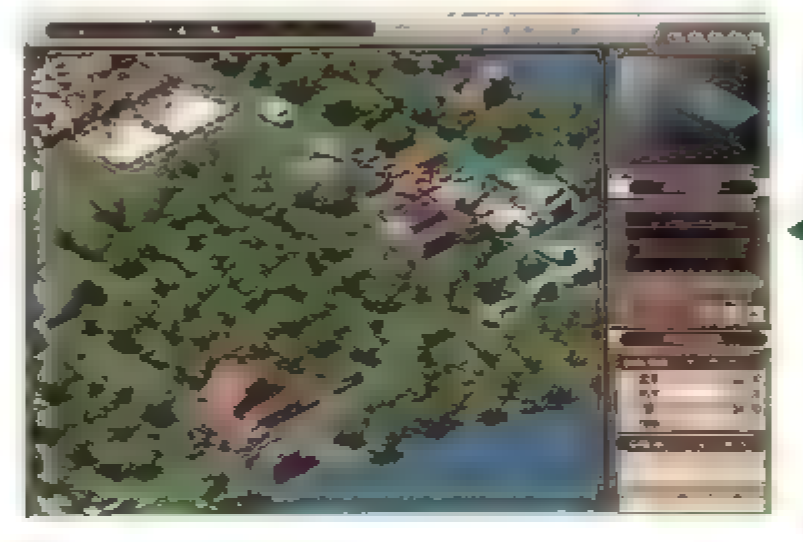
選擇廠房種類

一般而言，人氣商場及科技農場不會是第一間廠房的選擇；如果資金有限，而市場上可供販售的產品很多，那麼商場就是最佳選擇了；如果市場上很冷清，居民們想要的東西都是最基本的食品及民生物資的話，興建農場種植蔬果、稻米，或許是不錯的抉擇；如果您有較充裕的資金，而地圖中有廠商提供基本的食品及民生物資，以及一[illegible]的話，可以考慮興建工廠加工產品販售；如果地圖中有許多工地，且建材產量少，那麼購買木材、砂土、鐵礦等礦地來[illegible]場，將讓企業短時間就能獲利。

▲ 廠房種類將決定企業的發展方向

廠房位置的意義

廠房所在位置將會影響地價、興建速度、生產成本、銷貨能力（包括批售及零售）等，因此必須考慮的因素非常多。



◀ 向AI進貨可由農產品和紙開始，等基本需求滿足後，再賣其他高利潤的物品吧！

地價與廠房位置的關聯性

地價並非一成不變的，隨著民房的改變，地價也會隨之波動。影響地價的因素包括下列各項：

1. **土地面積**：面積越大，價格就越高。
2. **土地價格指數**：由城市型態來決定（自由模式中可自行調整），指數越高，地價就越高。
3. **周圍民房的數量**：民房會出現在居民滿意度較高的地區（滿意度較低的地區，居民會搬離），因此民房數量越多就表示越繁榮，地價也相對越高。而四種人口中，活動人口較多的城市，地價會比其他人口比重大的城市要高。
4. **礦地狀況**：如果是礦地的話，礦的品質及藏量也會對地價總額產生影響。土地的面積越大，礦藏量就越高，價格自然也比較貴。

◀將建材的購買策略設為時鐘圖案，會增加取得建材的速度喔！

銷貨能力與廠房位置的關聯性

銷貨能力包括批售及零售兩種，前者的對象是其他廠房，後者是民房的顧客，這些都與廠房位置密切相關。

1.批售：

對批售而言，運費及運送時間是最主要的考慮因素，由於運費由買方支付，除非該貨物由賣方一家獨占，否則買方通常不會向距離太過遙遠的廠商進貨，此外運送時間過長也可能會造成買方的停工損失，因此若玩家決定要生產某項產業的原料時，將廠房設在下游產業的附近較能提昇產品競爭力。

2.零售：

零售是以居住在民房中的顧客為對象，因此以零售為主的廠房（商場及人氣商場）就必須設在城市範圍內，尤其玩家所販賣的產品單價越低時（如雞蛋、蔬果），顧客越不可能從遠處前來購買。

◀地標所在位置即為人口稠密的市中心，也是適合零售的精華地段！

▶省料型機器除了佔空間外，所需要的操作人力也較其他機器多！

興建速度與廠房位置的關聯性

每種廠房的興建，除了必須支付施工的費用外，還必須支付建材的費用，而建材的供應速度還會影響廠房施工的速度。在遊戲初期，由於各地都有工地在施工，建材的需求量極大，為了讓廠房迅速完工，最好選擇供應建材的廠房附近設廠，如此則能較快且廉價（節省運費）取得所需建材。

生產成本與廠房位置的關聯性

生產成本會受到廠房位置影響的項目，包括員工薪資、運費、停工損失等三項

1.員工薪資：

員工包括管理者、工人及外務員三種，人口較多的地方，一般而言薪資較低，因而可以降低人事成本。管理者是員工中平均薪資最高者，管理者的薪資會受到區域內人口結構的影響，也就是說區域內平均收入較高（35000元以上）的居住及工作人口越多，表示管理者人才較多，薪資相對就會比較低。此外若區域內所有廠房對管理者需求人數較多，那麼管理者薪資就會因此而水漲船高了。工人是員工中平均薪資最低者，不過需求人數最多，工人的薪資同樣受到區域內人口結構的影響，也就是說區域內平均收入較低（25000元以下）的居住及工作人口越多，表示工人人數較多，薪資相對就會比較低。此外若區域內所有廠房對工人需求人數較多，那麼工人薪資也會隨之提昇。外務員的薪資高低純以供需決定，與平均收入無關。

2.運費：

運費在《創業王》中所佔的比重相當大，因此像幾乎不需要成本的砂土，或者是種成本較低的蔬果、肥料、雞蛋、毛巾等產品，最好能在產地銷售，否則運費是相當不划算的。此外產品只要靠貨車運送，就得支付基本運費（像計程車計費一樣），因此生產線若能設置在同一座工廠內，絕對可以大幅降低成本。由於運費比重大，所以設置廠房時，務必考慮進貨來源，如果能設置在像「工業區」這樣的集中地點，對於降低生產成本是很有幫助的。

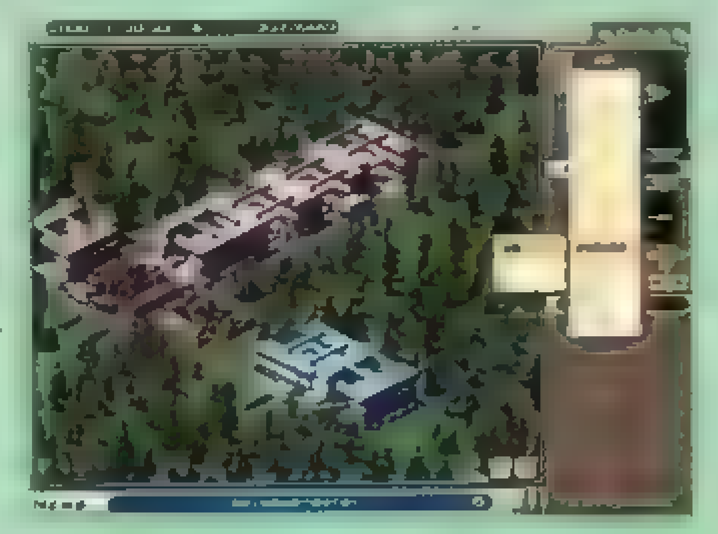
3.停工損失：

此處所指的停工是屬於非自願性的，也就是產品因為原料供應不足所造成的停工現象，如果廠房位置距離原料來源遙遠，就很有可能因為運送不及而停工，停工期間所支付的人事成本便是損失了。解決此一停工現象，除了將廠房設於原料產地外，增設棧板數量以確保原料存貨量、增加上下貨區加速搬運、利用省料型機器、甚至自行設置原料生產線以內部銷售方式供貨都是可行辦法。

各種廠房的區位與功能分析

礦場

礦地通常只會出現在偏遠地區，因此除了採礦外，不太容易提供其他用途，因此適合用以興建價格最便宜，需要建材最易取得的礦場；即使如此，最好也不要購買太過偏遠的礦地，除非附近有需要該項原料的工廠所構成的「工業區」，能夠穩定消化礦場所開採的產品。如果能夠買到接近市區，或者接近廠房數量較多的「工業區」的礦地，可以考慮將礦地改建成工廠，以便在廠內進行加工等多元化運用，增加獲利空間（在礦場內加工不但人事費用較高，速度也比較慢）。



▲除了人口較多市區外，廠房眾多的工業區也是設置礦場及工廠的不錯選擇

工廠

工廠的興建價格略高於礦場，需要的建材為木材和鐵不算是太麻煩，因此最適合作為加工之用。由於工廠的主要功能在於產品加工，因此理想的設置地點就必須考慮原料、員工、銷售對象三項條件，其中員工的因素影響較小（工資的差異不及運費或停工損失），因此重點應放在考慮原料及銷售對象方面，最好是在兩者之間，但可較靠近原料提供地點。但如果原料是以內部採購的方式取得，比較不易發生斷貨的危險時，哪裡有較多的銷售對象，就是合適設廠的地方了。

農場及科技農場

發展農牧業一定得蓋農場（科技農場等有錢有閒再蓋吧），因為農田機或畜牧機在農場中的生產效率是其他廠房的好幾倍，因此千萬不可在其他廠房中種田養豬。農場的產品大多為原料，少部分可直接用以零售，由於單價都很低，因此位置幾乎就決定了農場的命運。嚴格說來，農場位置其實應該是由機器決定的，如果決定用有機農田機，由於不需使用肥料，因此可先參考農作物的水土需求（有機農田機的速度很慢，選擇加快速度的水土型態應該是值得考慮的），然後選擇靠近銷售對象的地點就行了，反之如果用的是其他農田機，那麼可以捨棄水土因素，直接考慮距離銷售對象近，又可以買到肥料的地方。畜牧業的考量和其他農田機相同，只是肥料換成了飼料。

◀如果使用有機農田機，水土型態就變得十分重要了！

商場及人氣商場

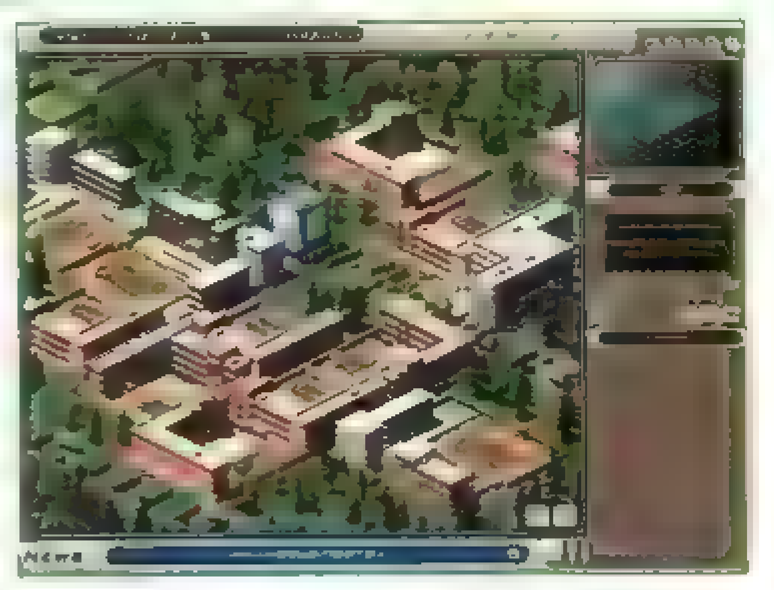
這是發展零售業的唯一選擇，但是如果有錢的話，盡量蓋人氣商場吧！雖然人氣商場興建的難度頗高，不過因為人氣商場對顧客的吸引力幾乎是商場的兩倍，而零售又是《創業王》中最容易賺取暴利的方法，因此捨棄人氣商場就等於捨棄了財富。商場及人氣商場的位置幾乎是由市場決定的，也就是人口多、競爭少的地方，就是合適的地方。

合併廠房的競爭優勢

完整合併廠的概念

由於每一種廠房都有既定的功能，加上運費的影響過重，因此相較於「工業區」集中廠房概念更有利的設計，便是合併廠房了。合併廠房可以是單純的廠房合併，也可以是經由設計，從原料、加工到銷售一貫作業的「完整合併廠」。

◀結合農場、工廠及商場的農牧合併廠，可以同時靠批售及零售迅速致富！



▶在文教區賣東西，各種食品、紙、燈具、書桌、教科書、玩具等等，都是不錯的選擇！

完整合併廠按照原料的不同，可以分為礦業合併場或農牧合併廠兩種，礦業合併場最簡單的例子就是化學物礦場（開採化學物）＋砂土工廠（採砂土礦與化學物製成瓷器）＋瓷器商場（專賣瓷器）；農牧合併廠的例子是有機農場（用有機農田機種麥及蔬果）＋食品加工廠（麥作成麵粉，蔬果作成砂糖）＋食品專賣店（賣麵粉、蔬果及砂糖，彼此還有加分效果）。合併廠除了節省運費外，生產速度也是一般廠房所不及的，唯一要考慮的因素是，以零售作為最後獲利方式的「完整合併廠」，設置地點不能離市場太遠，才不至於功虧一簣。

併購其他企業的廠房

想達成合併廠除了運氣的成分外，必要時也可以考慮併購其他企業的廠房。除了合併廠房的需求外，有時為了增加產能，或者壟斷某種產業，也有合併其他企業廠房的需要，合併對象有上游廠房、下游廠房及相同產品的廠房。至於企業是否願意出售手中的廠房（不願意出售的廠房會開天價），通常由下列因素決定：

◀趁對方虧損時併購其廠房，可以節省不少費用！

1. **基本價格**：每間廠房都有一個基本價格，價格的高低是由土地現值、廠房內礦藏的價值、興建廠房時花費的費用（施工及建材）、廠房內所有機器的現值、廠房內所有存貨的成本等因素所決定的。
2. **資產比例**：當賣方資產大於買方資產時，賣方會以更高的價格出售。
3. **廠房獲利能力**：當廠房獲利能力越高，且佔賣方企業獲利比重越大時，賣方會以更高的價格出售。
4. **生產許可證的費用**：併購廠房將可取得廠房原本擁有的生產許可證，購買方所欠缺的部分必須付費給賣方（產品首次生產許可證的費用）。

零售才是王道啊！

零售與居民需求的關係

除了作為建材之用，所有的產品最後的利潤都是由零售得來的，因此零售的需求量將決定每一項產品的獲利空間。而零售的需求量是從每一位居民的實際購物需求得來的，需求量的多寡是受到以下幾種因素的影響

1. **消費能力指數**：由城市型態來決定（自由模式中可自行調整），指數越高，居民的消費能力就越強。
2. **人口數及人口結構**：居民數量越多，對於各種產品的需求自然越高，但是居民分為四種人口類型（居住、工作、活動與學生），對於不同產品的需求因此而有不同。居住人口喜歡購買食品、傢俱、家電等消費品；工作人口喜歡的消費品是服飾、電腦及電子產品；活動人口是服飾、燃料油、電池、輪車等產品的主要消費者；學生人口的消費傾向在於各種食品、精品、電腦產品、印刷品及服飾方面。
3. **物價指數**：當地圖中某項產品的平均售價高於標準價格時，居民對於此項產品的需求便會降低。

零售是快速獲利的方式

我們知道產品從生產到銷售的環節分為原料、加工及銷售，其中原料的部份主要是指各種礦產，想要生產礦產品首先就得購買礦地，而這筆費用就是採礦業者的最大負擔，短期間內是很難回收的，並且所有的礦都必須透過加工才能成為消費品，因此採礦業者的利潤幾乎完全取決於加工業者的生產速度（部分則由建材需求決定），一但加工業者生產萎縮，首先受害的就是採礦業者。

◀決定任何產品生產線前，記得要將相關的「生產許可證」費用一並納入計算裡

再就加工部份來看，加工業者最大的負擔就是各種昂貴的加工機，以及「生產許可證」的費用。「生產許可證」的價格取決於全世界的需求，即便業者只是區域型的小廠商，所支付的許可證費用仍是以全世界的市場需求來計算，因此免不了必須設法增加市場佔有率，才有獲利空間。

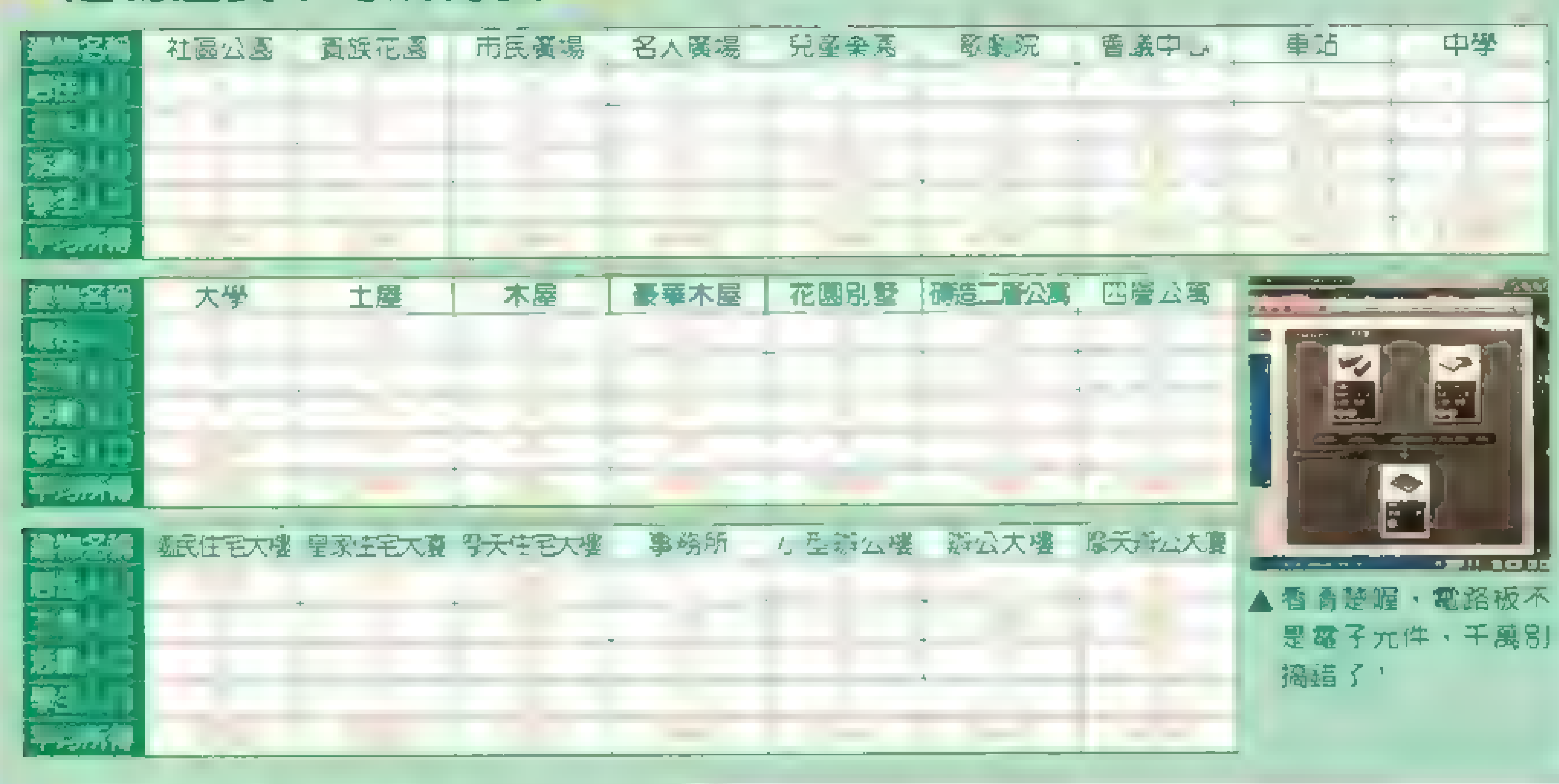
零售業者既不像採礦業者需先期支付礦藏的費用，又不需要如同加工業者般背負昂貴機器及「生產許可證」的費用，所有的產品都是當下買進賣出，因此獲利迅速。此外如果存貨少但需求量大，或者商品已被壟斷，此時零售業者可以將價格提高，使得供需平衡，如此一來又可增加獲利了。

零售策略決定顧客的數量

當某種產品有不同廠商在零售時，居民會為每間廠商打分數，以決定他們要向誰購買，以及購買多少數量。他們對競爭廠商的評分原則，主要依據下列幾項因素：

1. **距離與平均收入的關係**：平均收入越高的居民，越不願意走較遠的距離買東西，他們寧願到售價貴一些但近一點的地方購物。
2. **距離與價位的關係**：價位越低的東西（如蔬果、雞蛋），居民越不願意走較遠的距離購買；反之價位越高的東西（如汽車、家電用品），他們會為了價格便宜而到遠處購買。
3. **品質與平均收入的關係**：平均收入越高的居民，越在意產品的品質；相反的平均收入較低的居民，價錢高低才是他們注重的事情。
4. **建築物對購物人潮的吸引力**：商場對購物人潮的吸引力是其他建築物的三倍左右，但是人氣商場的吸引力又是商場的兩倍。
5. **宣傳指數**：派出外務員到居民住屋附近繞繞，就會增加您商場的宣傳指數，宣傳車越多，或者待在社區內越久，宣傳指數就越高，宣傳指數越高的商場，對居民就越有吸引力。

建物居民平均所得表



建物名稱	社區公園	貴族花園	市民廣場	名人廣場	兒童樂園	歌劇院	會議中心	車站	中學
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
平均所得	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

建物名稱	大學	土屋	木屋	豪華木屋	花園別墅	磚造二層公寓	四層公寓
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
平均所得	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

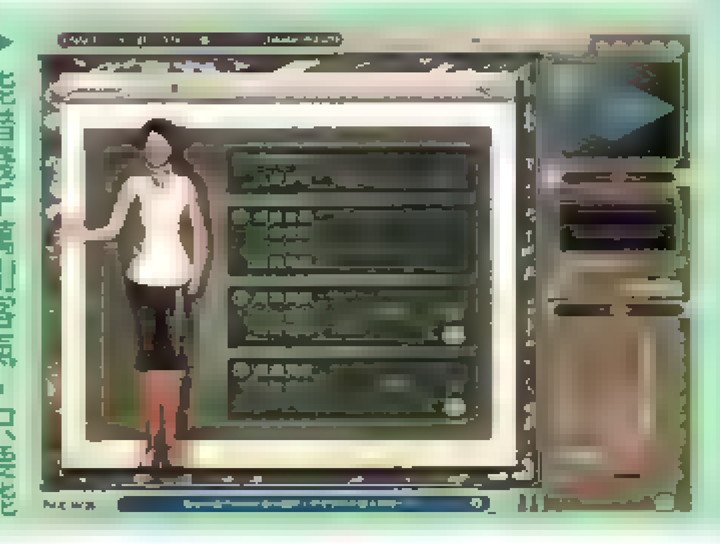
建物名稱	平民住宅大樓	皇家住宅大廈	摩天住宅大樓	事務所	小型辦公樓	辦公大樓	摩天辦公大廈
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
平均所得	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

▲看清楚喔，電路板不是電子元件，千萬別搞錯了！

購物空間的規劃決定顧客的購買量

雖然您的廠房能夠吸引顧客進門，但是能不能留住他們，或者他們願意花多少錢買東西，這些都與購物空間的規劃息息相關，主要依據的因素如下：

1. 空間大小：顧客喜歡熱鬧，但卻討厭擁擠，如果廠房空間太擠太小，顧客可能掉頭就走了。
2. 零售機的數量：如果您的產品太熱門，就會吸引蜂擁而至的購物人潮前來搶購，這時就得適度增加零售機的數量，以避免排隊人潮因等待太久而流失。
3. 擺設物品的影響：顧客購物時，不喜歡在乾淨的購物環境中看到機器、礦苗及礦物，並且對於不搭調的商品放在一起（請參照遊戲包裝盒中附贈的「產品零售關係表」），也會產生厭惡感而減少購買量；相反的讓同性質的商品放在同一間商場內，反而可以增加彼此的銷售業績，所以在超級市場、書局、電器行、服飾店這類專賣型的商店，會比什麼都賣的雜貨店更具競爭力。



▶能借錢千萬別客氣，只要能做出汽車，就算負債累累也無所謂。

過關提示

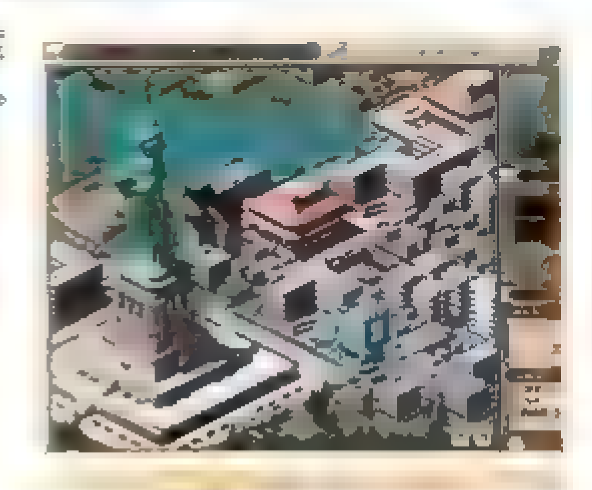
由於《創業王》遊戲複雜度較高，過關過程中玩家所面對的環境各不相同，因此在此我們只提供最後一關之過關要訣，玩家仍可選擇自己喜歡或熟悉的方式過關。

第二十關 北美洲

任務介紹

911 恐怖攻擊事件讓紐約市民經歷了一次戰爭般的浩劫，在世人的關懷與鼓勵下，他們已逐漸走出了恐懼與不安的陰影。身為紐約商會會長的您，決心善用企業力量，以提供充分的物資為目標，逐步提昇紐約市民的生活滿意度，讓世人再次見證紐約市民的勇敢與強韌！

1. 任務目標：提昇紐約市民的滿意度到 60。年獲利 1 億元。
2. 過關時限：2002~2020 年。
3. 創業資金：1000 萬元。
4. 人口密度：中等。
5. 土地價格：中等。
6. 平均工資：中等。
7. 消費能力：偏高。



據企劃人員表示，這是極為困難的關卡，六名專業測試員中，只有一人玩贏過關，他的玩法是，在遊戲初期盡量向AI買貨來賣，賺取暴利，等到攢足了錢之後，再開始生產一些市場上買不到的貨，然後在紐約市的賣場中便宜促銷各種產品，不足的部分由其他設於美國西岸的賣場賺取暴利，運氣好的話，就能同時滿足兩項條件，如果玩家過得了這關，只能說您在創業王的表現比專業測試員更專業！

Prince of Persia Warrior Within

波斯王子：侍魂無雙

DATA

戰鬥技巧

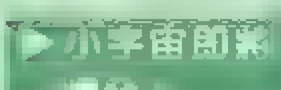
《侍魂無雙》的戰鬥系統被刻意強化了不少，王子能夠使用更多的武器、更多的招式，不過筆者認為這一改進並不成功。打鬥的手感還是很爛，雖然判定還算可以，不過打鬥到後面感覺十分乏味。王子的招式大多華而不實，敵人的套路卻少得可憐。最後，遊戲明明有「鎖敵」的設定，可竟然沒有切換「鎖敵」的鍵位，這實在是有點…總之，筆者再次通關時，乾脆是開了修改器，一擊必殺幹掉敵人了事。

雙手武器的威力肯定要比單手武器大，所以遊戲中盡可能保持「左右開弓」的狀態。右手武器（主武器）根據劇情而更換（除了最強的水之刃），所以不必贅述。左手武器（副武器）要從敵人和武器架取得，不過這些武器一到王子手裡都變得脆弱不堪（怨念之左手），用了幾下就成破爛了，所以得隨時補充。不過5件惡搞副武器（玩具熊、卡通手套、火烈鳥、冰球棒、激光刀）是永不損壞的，關於它們的位置和作用會在後面的攻略有所講述。副武器之間都是「有你沒我，有我沒他」的，「舊愛」與「新歡」只能二選一，殘念啊！

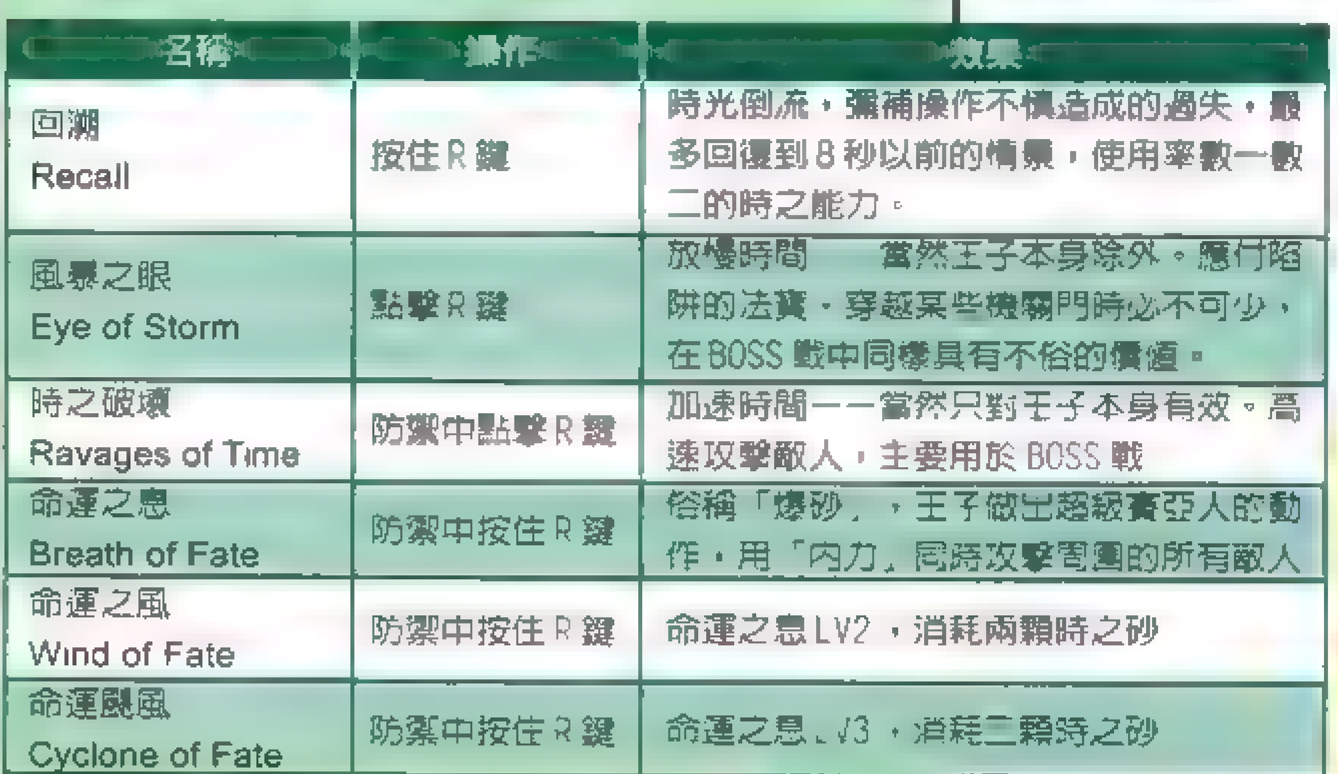
王子的招式在Combo List裡都能找到，一一介紹就有騙稿費的嫌疑了，這裡只說幾個最常用的。單手武器時，Grab Slice和Landing Slice都是威力不錯的殺招，中標的敵人也是死狀慘烈。如果附近是懸崖，用Grab Throw將敵人直接扔下去顯然更為迅捷，缺點是武器和時之砂就拿不到了。在敵人處於虛弱的狀態下，可以使用Steal Weapon Kill和Landing Steal Weapon，在殺敵的同時直接搶奪武器，姿勢也是帥得一塌糊塗。雙手武器筆者推薦一招：Oronte's Grudge。說白了就是右一下、左一下，不過範圍廣、威力大、破綻小，可說是實用多了。王子要想遠程攻擊的話只能扔出副武器，敵人無法防禦，而且投擲之前還可以蓄力增加威力。無論是單手武器還是雙手武器，Counter Attack都是防守反擊的首選，專門克制敵人的連續技。

時之能力

根據遊戲的進程，王子在某些穿越時間轉換點時能夠領悟時之能力。時之能力共有6種，都是王子的招牌本領，沒有它們遊戲恐怕是另一番樣子。發動時之能力都要消耗至少一顆時之砂。時之砂的儲蓄量開始只有3個，儲蓄[illegible]會逐漸增加，直到6個為止。



▶小宇宙爆發



名稱	操作	效果
回溯 Recall	按住R鍵	時光倒流，彌補操作不慎造成的過失，最多回復到8秒以前的情景，使用率數一數二的時之能力。
風暴之眼 Eye of Storm	點擊R鍵	放慢時間——當然王子本身除外。應付陷阱的法寶，穿越某些機關門時必不可少，在BOSS戰中同樣具有不俗的價值。
時之破壞 Ravages of Time	防禦中點擊R鍵	加速時間——當然只對王子本身有效。高速攻擊敵人，主要用於BOSS戰
命運之息 Breath of Fate	防禦中按住R鍵	俗稱「爆砂」，王子做出超級賽亞人的動作，用「內力」同時攻擊周圍的所有敵人
命運之風 Wind of Fate	防禦中按住R鍵	命運之息LV2，消耗兩顆時之砂
命運颶風 Cyclone of Fate	防禦中按住R鍵	命運之息LV3，消耗三顆時之砂

劇情簡介

以動作遊戲來說，《侍魂無雙》的劇情具有難能可貴的複雜。王子雖然獲得了使用時之砂操縱時間的能力，但也因此遭到時間線守護者Dahaka的不斷追殺。為了擺脫死亡的陰影，王子決定乘船前往印度國王掠取沙漏的地方、時之砂的發源地一時之島，計劃透過時之島的時間轉換點回到過去，阻止時之砂的產生。儘管神秘老人警告他「你無法改變自己的命運」，但王子還是義無返顧的出發了。

進擊時之島

時之島主人一時之女皇派出 Shahdee 伏擊王子的戰船，最後王子不幸落海，結果被海浪鬼使神差地衝到了時之島的海灘。王子抖擻精神，向城堡進發。在主城大廳中，王子發現 Shahdee 正和一紅衣女子纏鬥。看到紅衣女子處於下風，王子決定出手相救。但紅衣女子並不領情，還告訴王子今天是時之女皇的重要日子，不能被打擾。被打倒的 Shahdee 突然爬起，留下「你無法改變自己的命運」的叫囂之後消失在時間的塵砂之中。城堡倒塌，王子和紅衣女子被隔斷，紅衣女子再次警告王子不要接近時之女皇，「如果她知道了你的存在，她會殺了你的！」

不過王子並不理會這些警告，還是來到了沙漏之間。紅衣女子也在這裡，兩人眼前大門之後就是製造時之砂的房間。王子從紅衣女子口中得知，要打開這道大門就必須完成兩個任務：啓動機械塔樓的時鐘和開啓花園塔樓的水源。最後紅衣女子還交給王子一把可以當作鑰匙的毒蛇之劍，不過她對王子是否能改變命運仍然非常懷疑。

時之砂的創造者

一個戴著面具的黑衣人不斷阻撓王子的行動（最後被Dahaka殺死），不過王子最終還是順利的完成任務（完成一個任務之後，王子終於知道了紅衣女子的名字：Kaileena。而此時的她也轉變態度，希望王子能夠成功）。當王子打開大門之後，等待他的竟然是一個殘酷的現實：原來 Kaileena 就是時之女皇！原來時之女皇已經預見到自己的未來：死在王子手上。所以才派出Shahdee阻止王子來到時之島，為王子指引道路其實也是想讓他死於那些凶狠的敵人和恐怖的機關。沒想到王子居然一一克服，時之女皇只能與王子一對一單挑，結果正如 Shahdee 所說的：「你無法改變自己的命運」，時之女皇最終還是死在了王子的刀下。

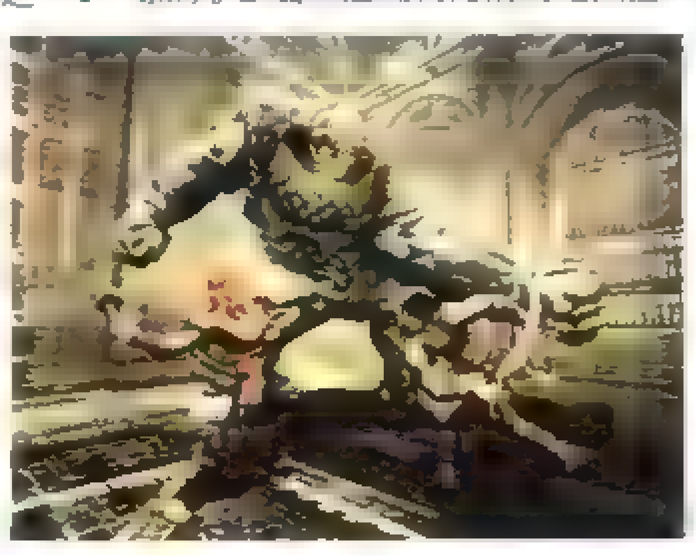
王子以為戰勝時之女皇意味著阻止時之砂的誕生，應該就此結束。他長舒一口氣，準備回程，沒想到Dahaka仍然出現！王子倉皇逃避，在一座墓穴中暫且躲過了Dahaka的追殺。王子心灰意冷，其實正是死亡的時之女皇化成了時之砂！王子努力破壞時之砂的同時，自己卻已經成為了時之砂的創造者。

就此結束？

處於絕望與崩潰邊緣的王子，無意中發現了牆壁上的古老碑文：幽魂面具能夠給予王子第 2 次改變命運的機會。王子在尋找面具的過程中突然領悟：如果讓時之女皇死在現在而不是過去，雖然時之砂仍會出現，但印度國王就不會找到它們了，所以王子也就壓根和時之砂扯不上關係一找到面具，強迫時之女皇來到現在並殺死她一也許命運會以這種方式改變！

經過一番周折，王子找到並戴上面具，沒想到王子竟然變成之前一再阻撓自己的黑衣人！原來那個黑衣人正是自己，已經明白一切的王子，他的所作所為其實是想警告過去的王子，自己在創造時之砂的過程中扮演的角色。在過去的場景中，變身的王子被Dahaka殺死，而當同樣的場景再次出現時，變身的王子犧牲了過去的王子，挽回了一線生機，同時面具脫落。最後，王子成功地將時之女皇引到現在，至此遊戲的結局將會根據玩家從前的表現而改變。

如果沒有收集全部 9 個升級點並拿到最強武器水之刃，那麼王子最終將殺死時之女皇，Dahaka將並不屬於這個時間線的時之女皇和王子的護身符吸收後揚長而去，王子終於改變了自己的命運。而自大和愚蠢的人們仍然可能找到時之女皇化成的時之砂，一輪又一輪的復仇也許還會週而復始。而就在王子在時之島極救命運的期間，自己的家鄉已經是戰火熊熊…如果收集到全部的 9 個升級點並拿到最強武器水之刃，那麼即可進入隱藏結局。作為時間守護者，Dahaka意圖消滅並不屬於現在的時之女皇，拿到水之刃的王子發現Dahaka並非不可擊敗，而且王子也並不想殺死同樣為了改變命運而努力的時之女皇，於是王子向強大的Dahaka發起挑戰。在時之女皇的幫助下，王子最終消滅了 Dahaka。王子和時之女皇一起離開時之島，可是結局並不是想像般的皆大歡喜。王子的故鄉依然遭到敵人的侵略，幕後黑手到底是誰？也許答案只有在下一部作品中揭曉了。



關於 Extra Features

Extra Featjres 是對玩家辛苦勞動的另一種獎勵。開啓 Video Gallery 和 Artwork Gallery 的 Illustrations 需要打出兩個結局。Weapon Gallery 的 Main Weapons 就是遊戲的主武器，除了水之刃需要打出隱藏結局之外，其它主武器都能按照正常流程得到。Swords、Axes、Maces、Daggers 這4樣副武器都是在實戰中取得的。Miscellaneous則是5個惡搞副武器。Artwork Gallery 裡的 Characters 和 Environments 對應遊戲中的50個寶箱，具體位置都在攻略有所說明、在圖片中用黃色圓圈表示）。另外寶箱的開啓與具體遊戲的進程無關，即便是N年前的存檔，只要讀取進度打開寶箱即可。

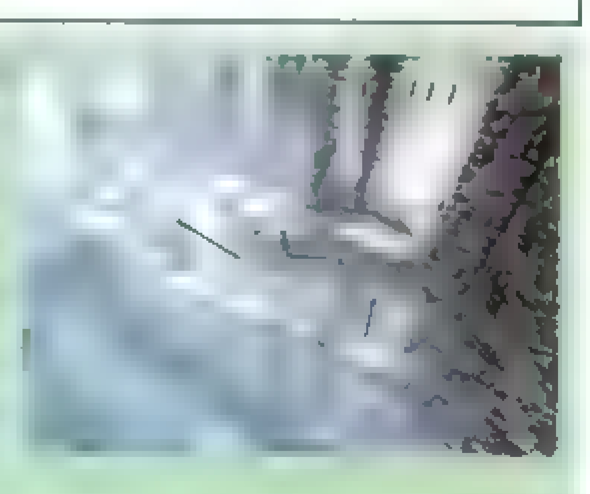
心得匯總

1. 到達新場景時，首先按Q鍵掌握本場景的大概地形，初步確定前進路線；然後恢復到正常視角，移動鼠標分析附近的情況；必要時按F鍵，用第一人稱視角進一步觀察。
2. 在牆壁旁邊打架時要特別留神，弄不好就會做出個帥氣的蹬牆突刺，然後掉下懸崖…
3. 勇闖機關陣時，放慢時間的風暴之眼遠比時光倒流的回溯更有效果。
4. 在敵人沒有察覺的情況下攻擊能造成更大的傷害。

攻略流程

現在

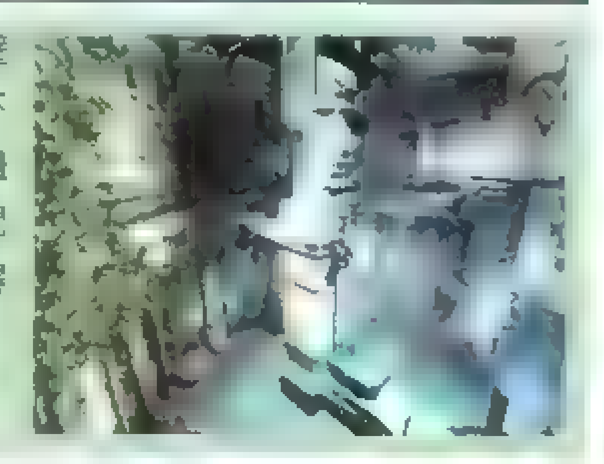
第一場戰鬥只是熟悉戰鬥系統，一幫小怪就是給王子練習的，相信沒有玩家會在這條船上迷路。在主甲板上進行BOSS戰，Shahdee的攻擊方式就那三板斧，要完一套連續技的結果就是破綻連連，防反對付她也相當有效，只要將HP扣到1/3左右即可觸發劇情。



王子從沙灘上甦醒過來，抓起木棒幹掉糾纏的烏鴉。大門階梯旁邊有第1個寶箱，在存檔點SAVE之後，順著懸崖攀爬，並且在接下來的一小段路程基本熟悉王子的大部分技術動作，最後由大門的「狗洞」鑽進。

「踏牆走」翻過鐵門，擊退Shahdee的偷襲，並從小怪手裡奪取還算趁手的武器—蜘蛛之劍。躍過兩道瀑布之後，迎戰烏鴉首領。每次遇到它都要打3次，每次被擊敗後它都會換個位置等待王子的到來，實際上也起到了指引路線的作用。

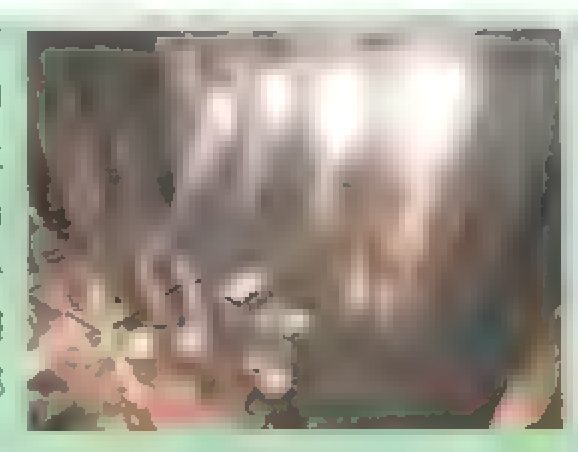
第一次擊倒後在左邊的兩根石柱之間不斷反彈跳，最後爬上右邊的石柱躍上烏鴉首領的所在，得勝後依圖示再次來到烏鴉首領所在的平台。放倒之後踩開機關，從大門進去。



依照路線，用「牆壁走」移動到另一端，落下時抓住牆沿，轉到另一邊跳下。穿過水簾，由時間傳送點回到過去，同時得到代表能力：回溯。

過去

依照圖示，以半空中的柱子為中轉到達另一側的2樓平台，「牆壁走」踩動踩踏機關，順著紅毯滑下後迅速從開啓的大門走出。穿過剛才遭遇烏鴉首領的平台，幹掉「飛刀怪」等敵人，向城堡挺進。



聳立著4根柱子的主城大廳是遊戲中最重要的中轉場所，如圖所示跳上另一側的台階，接著「牆壁走反彈跳」躍上到2樓掛有紅色屏風的陽台，進門後順梯子下落，到達南部通道。

黑衣MM揮一揮衣袖，留下一堆敵人。解決之後先打開左邊（以王子初次來到此處的方向為準）的寶箱，接著跳上台階抓住頭上的欄杆躍上2樓，以橫樑為平衡木走到對面平台，最後依照圖示跳上3樓，跳上房樑走到對面，沿著紅布滑到底後迅速彈跳到2樓平台。搞定「平衡木決鬥」，跳上三樓的路線同上圖一樣。按照正常流程，這座平台通往最後一個升級點。後期拿到蠍子之劍之後返回此處，蓄力打破欄杆，把箱子拖出來貼進牆壁（箱子所在的房間有寶箱），用「蹬牆走反彈跳」進入升級點。

在房樑中間躍起，扳動拉桿，打開底下的大門（從紅布滑落前別忘了從房樑另一側跳上平台，開啟寶箱），來到祭壇。有了前面的經驗，再戰Shahdee不會有太大難度。唯一要小心的是她的迴旋踢，要是一腳把王子踢出界外就只能用時之沙救命了。如果紅衣MM被Shahdee踩落深淵也會導致失敗。劇情過後別急著趕路，按住鼠標右鍵抓住石碑，向後拉動直到打開暗門，密道的盡頭有個升級點。

返回與Shahdee交戰的平台，爬上旁邊的石堆，依照圖示登上最高峰。從記錄點附近的懸崖跳到底下狹窄的落腳點，以對面的獅子狀飛簷為過渡，沿牆壁的邊緣和柱子向上攀爬（斷橋入口附近有寶箱，需要變身以後重新進入）。

「蹬牆走」抓住繩子，從頂端跳過去拉動拉桿機關，關上大門。「牆壁走」穿過懸崖，利用繩子到達對面的平台。觸動踩踏機關，幹掉女忍之後一路向上，躲避機關來到時間轉換點，同時領悟風暴之眼。

現在

時間來到現在，沿著台階下到底，踩踏圖中的機關加上風暴之眼，才可穿越大門。「追蹤者」一俗稱「黑牛」的Dahaka隆重登場，幸好這時也沒有發現王子。

兩個「大迴環」跳到平台，從樹枝跳上對面的柱子。依照圖示到達底層，與敵人華麗地一戰。最後爬上盡頭的石台，在柱子與牆壁之間連續反彈跳，由樹枝到達「牛哥」離去的位置。

警惕！牛哥的逆襲！牛哥的威力令城牆不斷塌陷，被他抓住更是一擊必殺。一路狂奔後再來3個「大迴環」即可暫時躲過追殺。用「牆壁走反彈跳」抓住柱子，跳上斷裂的平台，拐個彎後回到城堡入口。牛哥再次出擊，沒想到救了王子一命的竟然是時間轉換點前面的水簾。

過去

再次回到這個烏鴉首領的平台，在對面大門前的牆壁使用「蹬牆走」和「蹬牆反彈跳」躍上平台。木桶後有一個踩踏機關，對應3樓的「狗洞」（「狗洞」對面有個寶箱）。發動風暴之眼趕緊鑽過去，裡面是又一個升級點。開始經過這裡時其實也能進入，不過對操作要求較高。

主城大廳對面的大門已經打開，躲避機關，迅速鑽過壓板機關打開的門，再遇紅衣MM。王子從她口中得知打開製造時之沙房間的方法，同時獲得新的武器—毒蛇之劍。臨走之前打開角落裡的寶箱。

返回中央大廳，將毒蛇之劍插入鐵槽，一個搖桿機關浮出地面。先把搖桿轉向儲存點方向，依照圖示爬上平台。「牆壁走」到盡頭落下抓住台階，通過身後的石柱進入第3個升級點。

在遊戲後期拿到蠍子之劍後，砸開這個升級點旁邊的牆壁可以拿到惡搞武器：冰球棒！

返回機關處繼續研究搖桿，如圖，搖桿向右時道路通往鐘樓，搖桿向左是道路通往花園，這裡先去鐘樓，從武器架一側的牆壁用「牆壁走反彈跳」蹦上平台，來到頂部，進門前別忘了右邊的寶箱。

在飄滿蠟燭的牆壁內側「蹬牆走反彈跳」後不斷「反彈跳」，最終到達機械塔樓。順著台階跳下，「大猩猩」雄赳赳氣昂昂地衝了出來。這種體型的BOSS一般只能做些缺乏技術性的動作，繞到身後猛砍雙腿直至跪地，然後立刻跳到肩膀上，狂砍之餘還要躲避他的大手。

從大門進入，打開階梯旁的寶箱，從踩踏機關升起的木箱爬上去，利用風暴之眼在齒輪的空隙跳進中央區域。在柱子之間跳躍時要尤其注意兩個上下起伏的柱子的位置。

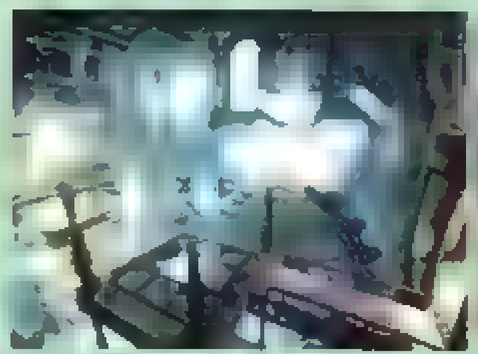
觸動踩踏機關，用「牆壁走」抓住向左側移動的鐵板。繞過鐵板後跳上平台，轉動搖桿機關，飛身抓住轉過來的橫桿，經由上前方上下移動的橫桿躍上高台。拉下拉桿機關，跳上升起的平台。順著左邊小屋的邊緣繞啊繞，好不容易才進屋。

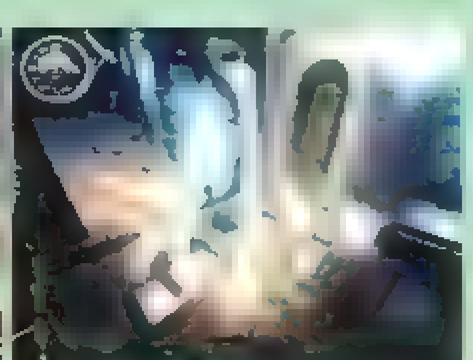
依照圖示，以旋轉的木板（當然沒有這麼大的木板，只是實在不知道它該叫什麼…）為中轉來到角落的平台。開動搖桿機關，抓住齒輪的鋸齒轉到另一個角落的平台。

這個場面比較刺激：踩下踩踏機關將折頁轉過來，「牆壁走」的過程中看準時機一刀劈掉針刺怪獸，在走到盡頭前馬上躍向折頁。然後就簡單了，一個拉桿機關再次升起一座的平台。

消滅討厭的「爆炸獸」，保險起見，再次穿越這個高速轉動的大齒輪還得發動風暴之眼。穿越機關之後，踩過踩踏機關，進入新的區域：機械豎井。

在新的領域，王子首次遭遇戴著紅色面罩的「恐怖份子」。此處的踩踏機關即使是用風暴之眼也會很快恢復，所以操作一定要迅速準確。



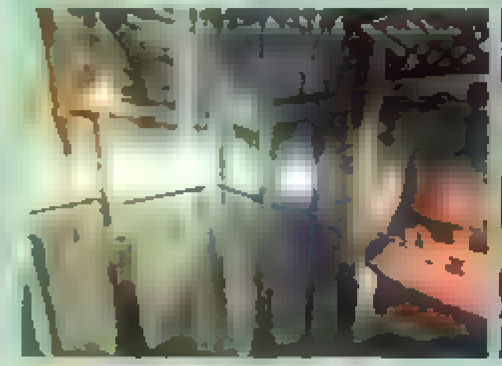


到達「瀑布」時先走左邊，在擺放著一個巨型木盤的房間裡打開寶箱。回到瀑布往右走，「牆壁走反彈跳」抓住柱子，在「柱上」於石柱子間石柱穿梭，轉動平台上的搖桿機關，放下對面的鐵台。

鐵台升至最高點時用「牆壁走」跑到底，接著是一段連續反彈跳。上來後先到左邊的走廊開寶箱，接著前往右邊的房間，再戰「大猩猩」。擊倒之後在前面的走廊還有個寶箱。

前面的走廊是條死路，回身走側門，一刀砍掉攀附在牆壁上的敵人，抓住繩子後「牆壁走反彈跳」跳到水流輪閘上。

穿越水流輪閘時要看清底下的缺口是在哪邊，抓住時機翻滾而過。水流輪閘中間有條走廊，必須先找下這裡的拉桿機關開啟遠處的大門，接下來走到水流輪閘的另一側，從大門進去後來到時空轉換點，王子領悟新能力「命運之息」。



現在

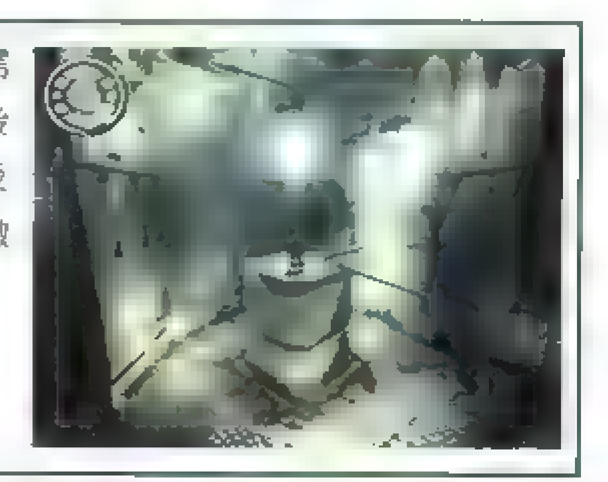
雖然時間變為現在，不過開始的走法居然和過去一樣。順利來到第二次對戰「大猩猩」的房間，在這裡，王子必須利用「爆炸獸」炸開右側木條堵住的大洞方可通過。

注意，以後拿到鏈子之劍後再回此地（而且必須是在現在的時空），向前跳進低凹的房間裡，砸開牆壁可以找到惡搞武器：玩具槍。

穿過廢棄的水流輪閘，從中間斷裂的道路下到底層，跳過兩道懸崖，來到在過去時間曾經見到的巨型木盤。爬上梯子，反身抓住木盤的缺口，爬到上面一層。

在牆壁的邊緣和輪盤的邊緣之間交替向上攀爬，同樣反身抓住木盤的缺口，爬上最後一層。建議最後站在輪盤的三面邊緣的中間，轉到踩踏機關時迅速跳過去觸動，然後再跳回輪盤，轉到大門後迅速跳進去，進入啟動室。

前面有堵石牆同樣需要「爆炸獸」幫忙，然後跳過懸崖，在凹壁內側反彈跳躍上中間有個大石墩的平台。依照圖示行動，最後抓住梯子爬上。



扒住牆沿，跳到平台後爬到梯子底部，跳到對面的橫樑時要小心搖動的鐘擺。前進來到一個巨大的平台，一番惡戰後依照圖示「下樓」。

剛剛站穩腳跟，牛哥又追了過來，沒辦法，跑吧！還好沒跑兩步牛哥就又被一道水簾擋住了。用踩踏機關拉出一道牆，用反彈跳到達頂端。跳過一道懸崖，結果牛哥再現。王子繼續逃竄，一路有驚無險。再次穿越時間轉換點，王子時之砂儲蓄量增加一個！

過去

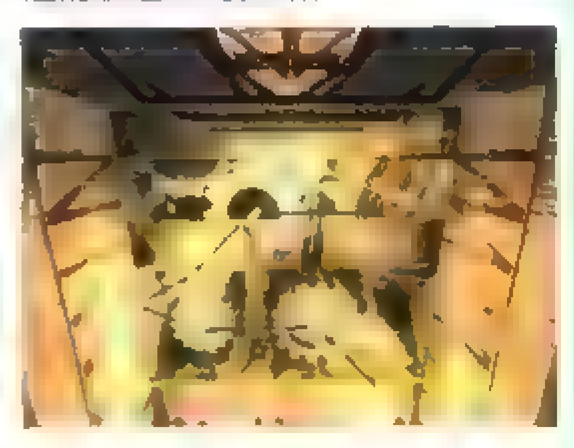
鑽過齒輪，跳過懸崖，來到啓動室的主廳。「蹬牆走」爬上左邊的牆壁，打開寶箱。「大猩猩」改為在遠方偷放冷「彈」，不過它扔出的這些「活體炸彈」還是有一定用處的。如圖，炸開1的牆壁能進入升級點，炸開2的牆壁除了可以找到存檔點外，觸動壓板機關就能……降下對面的鐵台，然後依照圖示，「牆壁走」時注意齒輪，還是發動風暴之眼比較保險。

清場後爬上樓梯，向石墩方向跳躍後扒住邊緣，引誘「大猩猩」扔炸彈炸斷石墩（圖圈標誌的小門後隱藏一個寶箱，讓「大猩猩」「幫忙」炸掉小門即可拿到）。轉到石墩的另一端，如圖所示抓住另一端的梯子，爬上去後轉動搖桿機關，放下一個巨型齒輪。

在活動牆壁下落時用「牆壁走」移動到對面，在兩個交錯移動的齒輪下落時小心別被「攪死」。然後，我們的體操王子使用華麗的「大迴環抓槓」×4，轉過角落的台階，從另一邊的兩個橫桿下落，來到另一個「石墩平台」。

接下來的一系列行動「如有雷同，純屬正常」，放下另2個巨型齒輪後，從巨型齒輪後面的鐵台鑽進一扇窗子，層層下落，到達地面（另一邊的牆壁上有寶箱）。

與「大猩猩」展開最終決戰！釋放十層功力！將他轟殺。依照圖示爬到頂層，拉動拉桿機關，釋放通往中心的鐵橋，走過去轉動搖桿機關，終於打開了一道鎖。



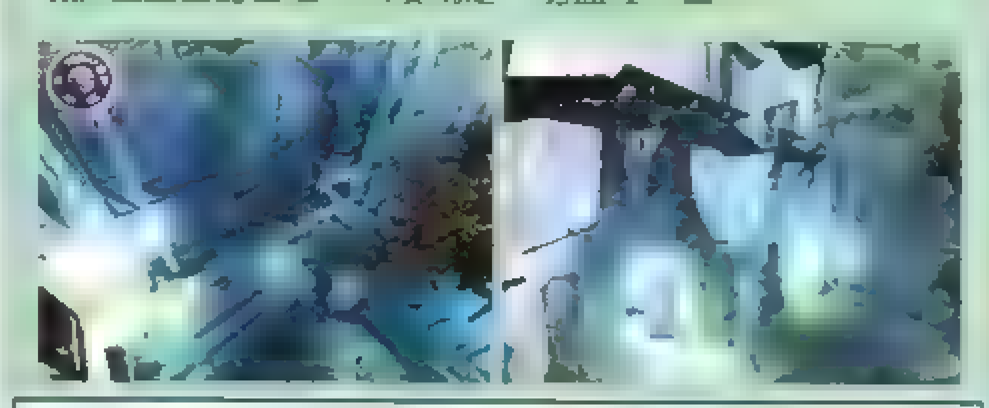
順鐵橋從門口出去，躲過兩道齒輪，滑過五條紅布，最後原路返回中央大廳。紅衣MM又給王子一把獅子之劍，下一個目標：花園。將搖桿機關的搖桿轉到花園方向，沿牆壁爬到頂層，進門別忘了左邊的寶箱。

運用風暴之眼穿越兩片踩踏機關控制的鐵絲地板，另外靠一片機關鐵絲地板下面也有寶箱。

花園大廳風景秀美，就是敵人有點影響情緒。清場後在一扇泉水旁邊的草叢裡翻開寶箱，爬上梯子再戰烏鴉首領，此時的它已經和廢才差不多了。最後「牆壁走」到盡頭，跳起抓住橫桿，悠悠然「盪」進大門。從台階一段一段爬到底，走到盡頭再從台階一段一段爬到頭（夠無聊……）。接下來是一段大場面，一座恢弘的花園呈現在王子面前。首先轉動機關打開旁邊的門，然後順著階梯來到一座種滿鮮花與綠草的庭院。

庭院玄機多多，不光能找到兩個寶箱（位置見後數第5圖），而且從如圖所示的位置下去還能找到升級點。

拉下壓板機關，發動風暴之眼踏上左邊升起的平台，然後抓住上面的台階。然後就是一切盡在不言中。



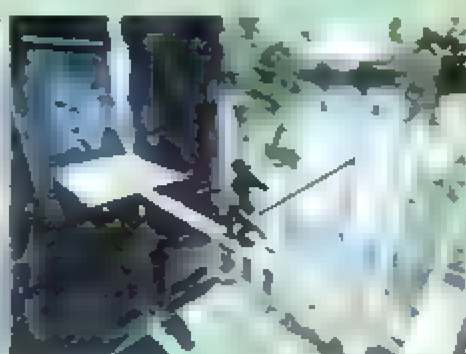
從鐵絲網上走到柱子上，第二個藍色箭頭實際是指著一根被樹葉掩蓋的橫桿，所以放心跳吧。

從橫桿跳上樹枝，然後

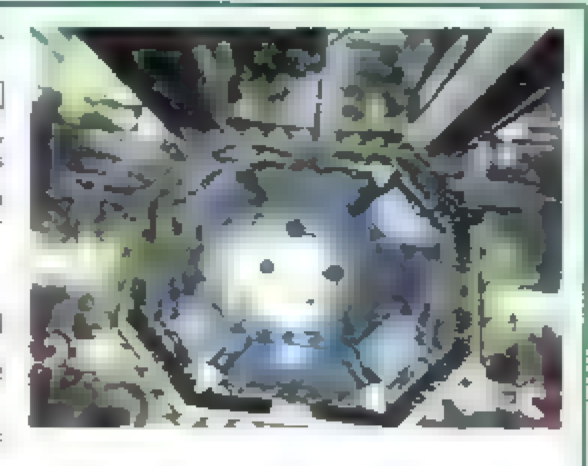
終於「腳踏實地了，烏鴉首領又出來丟人現眼了，何苦呢？

拽下遠處的拉桿機關，從放下的吊橋過去，把木箱拉過來壓住踩踏機關，讓樓下的石門永遠不會關閉。

轉動搖桿機關，CG過後順著水流的方向走，攀住牆縫，轉過來跳上「丁字型平衡木」，斷裂的牆壁後面隱藏著寶箱，必須拿到蠍子之劍後才能打開。



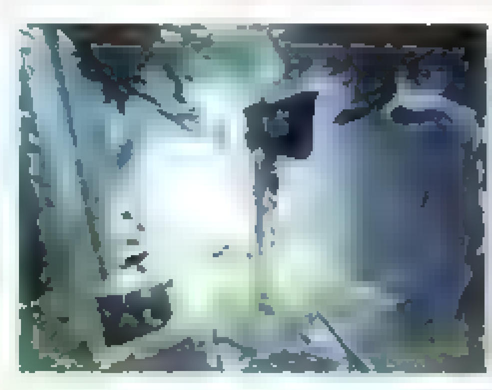
回到女神噴泉所在的花園大廳。推動4個搖桿機關接通水源（搖桿方向按照圖片的位置為：左上的搖桿朝左，其餘3個都朝上），從中間打開的大門進去，穿越時間轉換點，取得時之破壞。



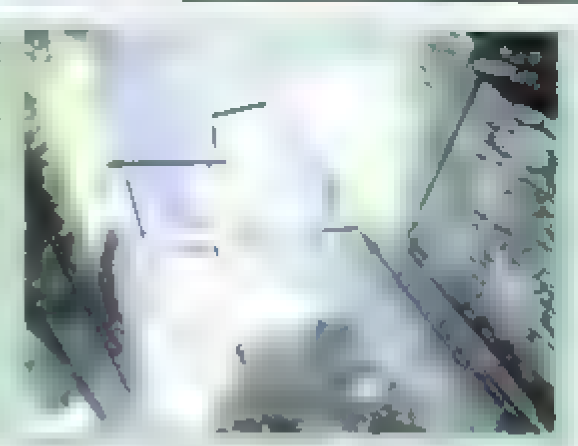
現在

現在的花園已是一片蕭條，一路向下來到佇立著殘破的女神噴泉的花園大廳。在岩石上使用「蹬牆走反彈跳」，走過一段曲折漫長的「平衡木」，跳上平台後攀台階到達另一座高台。

插播一條消息：日後拿到蠍子之劍，到女神塑像面對那一邊的最高點，砸破牆壁獲得另一件惡搞副武器：火烈鳥。

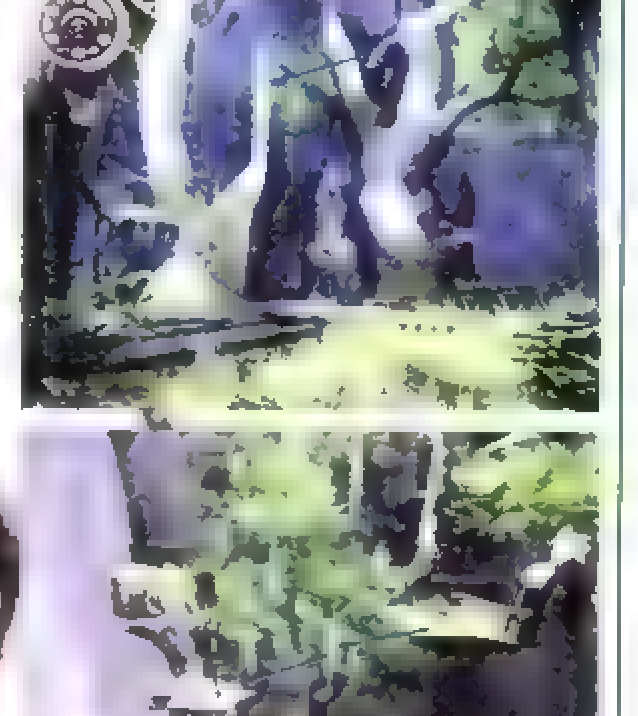


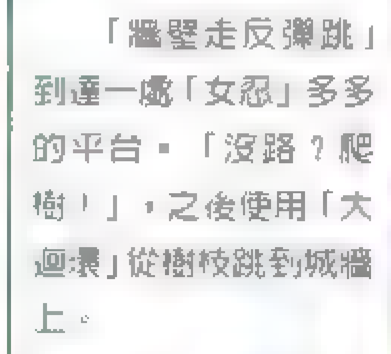
依照圖示，走過橫樑，跳起穿過盡頭的大門。之後沿台階跳下底部，從樹根繞到對面，再沿台階跳上頂端，來到花園。



下山容易，上山也不難。拐過山坡，從一座平台「攀壁走」+跳躍，破落的庭院滿是「女忍」，一不留意就會被她們抹了脖子。

「攀壁走反彈跳」到達一處「女忍」多多的平台。「沒路？爬樹！」，之後使用「大迴環」從樹枝跳到城牆上。





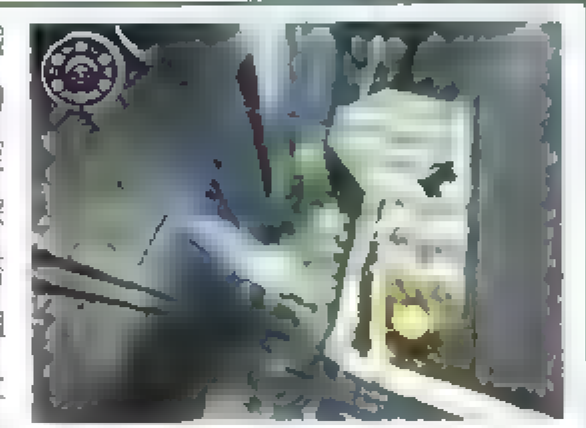
用「牆壁走」來到此處，先儲存，再找路。躍過去抓柱子時得選好起跳點，以王子目前的位置來看凶多吉少…在平台上再戰「女忍」後，由對面的出口出去。

通過這裡需要精確的操作：首先發動風暴之眼，在兩個石墩同時伸出的時候跳上，在第二個石墩「牆壁走」抓住遠端的繩子，盪到盡頭鬆手繼續「牆壁走」，反身躍起抱住柱子，最後躲過機關跳上平台，進入花園水廠。通過一根石柱由另一側的大門出去，烏鴉首領賊心不死，「第一次」落敗後又飛到花園水廠的高台上。到達平台的路線很明顯（不過圖中的寶箱非常容易被忽略），王子和烏鴉首領命要再次死磕，牛哥出現了！

這次的「牛哥躲避戰」很有難度：路程遠、地形險，路上的木桶也非常礙事。至少有兩顆時之砂才比較保險。老套路，從時間轉換點回到過去，時之砂儲蓄量加1！

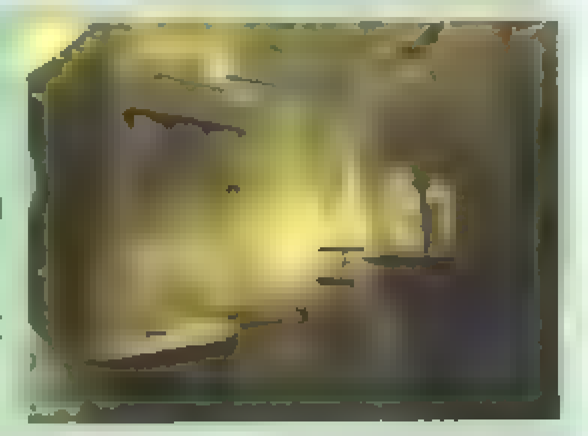
過去

回到花園大廳，遊戲提示王子應該順著橫向的走廊向右走，不過為了寶箱還是先向左走，踩動踩踏機關後迅速返回，順著突出的台階「踏牆走反彈跳」抓住L形橫桿，躍上平台後拉動拉桿機關，放下梯子。

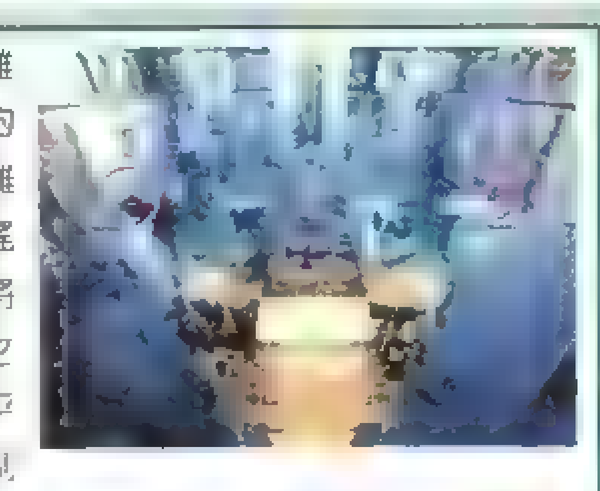


躍上另一側牆壁，順梯子爬下，「牆壁走」抓住繩子，然後再來一個「牆壁走反彈跳」，在平台上打開本片區域最後一個寶箱。

該做「正事」了，回到橫向的走廊向右走，兩個「大迴環」「甩」到平台。通過一道壓板機關控制的大門，從通道進去之後，依照圖示來到上面的大門。

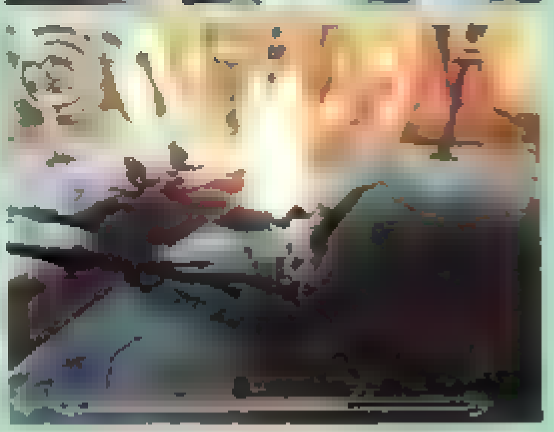


這裡算是一個難點，目的地是正上方的搖桿機關。路線並不難找，關鍵是圖中3個搖桿機關的轉動。首先將1的搖桿轉向左邊，之後先後來到2、3的平台，將2、3的搖桿分別轉向下邊和上邊。最後到達目的地，推動搖桿機關連通水源。



然後不要著急出來，順著牆壁上去能找到升級點。原路返回時將上圖3的搖桿轉向下邊，1的搖桿轉向右邊，打開另一把鎖。

回到中央大廳，發生劇情後來到王座之屋。紅衣MM顯露真正身份：時之女皇！時之女皇的連續技最後一下無法防禦，瞬移後的側踢倒是十分好躲。等她露出破綻後砍上兩刀（別貪多），隨即躲避。至於召喚的怪物其實就是「幫忙」的。戰鬥中別忘了打開牆邊的兩個寶箱。



現在

命運並沒有因為時之女皇的KO而改變，牛哥仍然生龍活虎。躲避又一次奪命追殺之後，王子從先人的文字中得知：魂之面具能夠賦予他第二次改變命運的機會。

棺材「腿部」的方向有個寶箱，從正上方的階梯離開。再次從牛哥的魔爪下逃脫，穿過水簾，跳到左手邊的平台上將石碑拉出。過場動畫告訴我們還有2個石碑，也就是說還需要與牛哥遭遇兩次。

從正上方的階梯離開，牛哥牛眼圓睜衝了過來。兩次「大迴環」後右拐，按下拉桿機關，穿過水簾。

如圖所示拉出第二個石碑。穩定一下呼吸，緩解一下情緒，在心理上和生理上做好與牛哥再實周旋的準備。

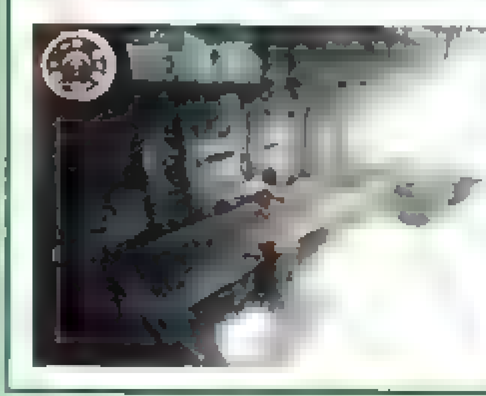
這回兩次「大迴環」後左拐，別急著躍過石柱，砍開旁邊的武器架，得到恐懼武器一卡通手套。

連續兩次反彈跳躍上平台，真正的難度在這裡：連抓兩次繩索緊接著連續兩次「大迴環」。此後就不成問題了。

在門的左側使用「蹬牆走反彈跳」抓住右側的邊緣，爬上平台拉出最後一個石碑，升起棺材所在的中央石台。沿著中央石台的台階攀上，由橫桿躍入水簾，存檔後順便打開寶箱。

翻過幾道懸崖後來到監獄，這裡敵人不少，由於王子的武器已經折斷，所以不要戀戰，能躲就躲。如果非要打的話，剛才拿到的卡通手套還是能派上用場。

來到上面的房間，從右側的門出去，「平衡木」看似四通八達，實際上一些年代久遠的木頭因為承受不住震動而斷裂，所以要走走停停，一起摔下去就慘了。當然，「平衡木決鬥」也是肯定要有的了。從左邊的平衡木跳到右邊，然後是一擊制勝「牆壁走決鬥」，帥～

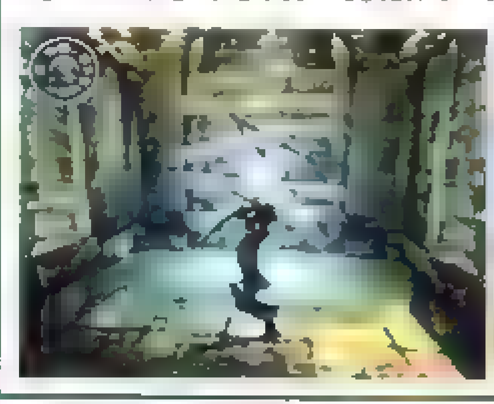


從紅布連續滑下，落到地面的王子剛想去拿劍，牛哥又冒出來壞事。風緊！扯乎 一路無話，順利到達時間轉換點，學會命運之息的比較級：命運之風。

過去

穿過重重機關，終於在大廳拿到獅子之劍！拿隨後趕來的敵人練練手，從敵人打開的大門進入通道。在前進的途中有一道「封印」的大門擋住王子，用蓄力攻擊將其破壞。

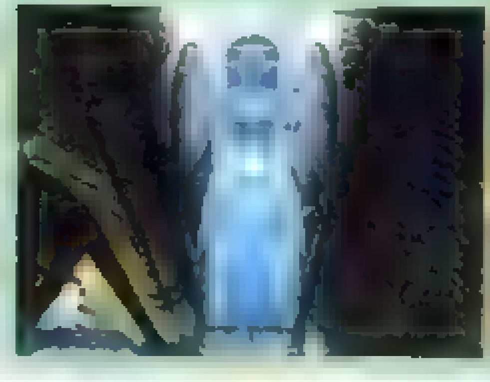
轉動搖桿機關放出一堆敵人，肖滅後從一個房間拖出鐵箱（中間的房間有寶箱），將其壓在踩踏機關上，打開出去的石門。順梯子下去後，打破又一道「封印」的大門。



和上一間房間一樣轉動搖桿機關，進入放出敵人的房間發動踩踏機關，利用風暴之眼趕緊進入打開的石門。

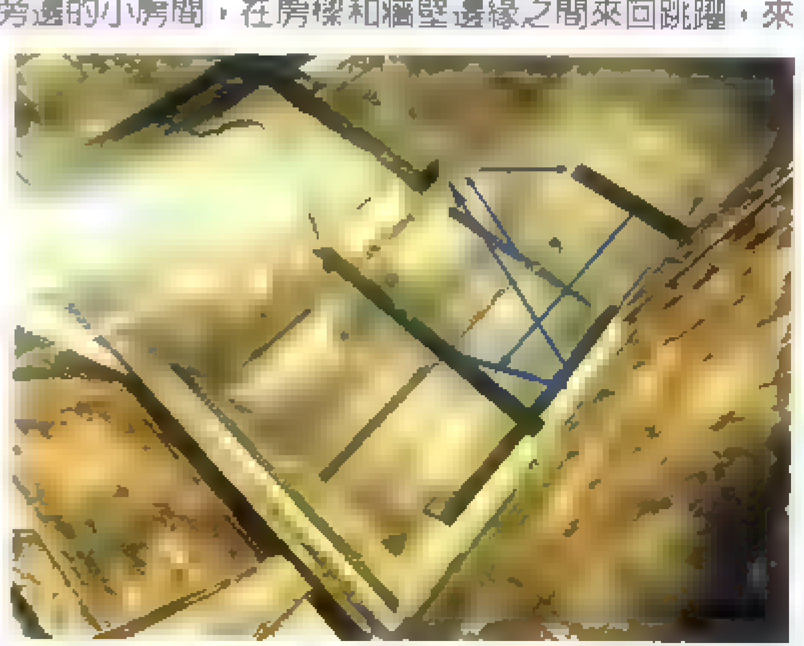
清場後砍開寶箱，推動搖桿機關，在盡頭處用反彈跳進入上方的房間。

「大猩猩特別加強版」重裝上陣，不過它無非就是比「大猩猩」厲害了那麼一點點而已。



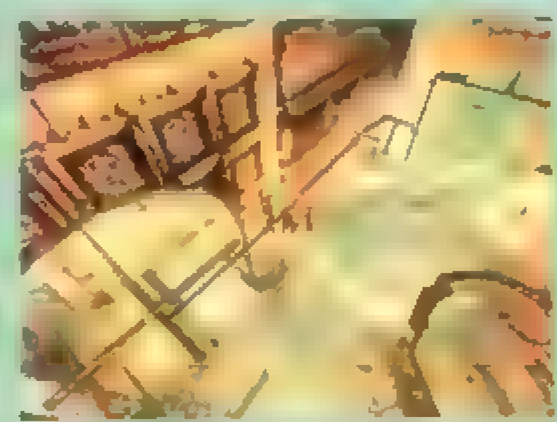
從右側的木梯爬上，這裡又有個寶箱，用牆上的踩踏機關打開身後的門。左邊右邊都有可以蓄力砍開的門，到右邊的屋子踩踏機關，同時發動風暴之眼衝向左邊的屋子，在通道的盡頭找到第 7 個升級點。

返回旁邊的小房間，在房樑和牆壁邊緣之間來回跳躍，來到樓上。如圖所示，痛痛快快做了一次「樑上王子」之後，從出口出去。



監獄旁邊居然是圖書館，搖桿機關能夠移動書櫃的位置，從而改變道路。第一個不用管，轉動第二個，進入新出現的區域。壓下壓板機關，發動風暴之眼，立刻返回，轉動第二個搖桿機關，從中央正在徐徐落下的石門鑽進去。

爬上梯子打開左邊的寶箱，走到走廊盡頭，拉出兩座書架，在書架間反彈跳到達頂部，由橫桿躍上房樑，如圖所示，在「丁字形平衡木」落下，裡面還有個寶箱可拿。之後攀住大門左邊的台階頭，回身跳到環形圍牆上。



跳上另一邊的環形圍牆，依照圖示到達倒數第二個升級點。然後返回第2座環形圍牆，蹦上平台，從橫樑跳進裡邊。

又是一連串左搖右晃的「平衡木表演」（途中在地上有個寶箱），在此處「大迴環抓槓」時更要小心。

「牆壁走單挑」幹掉「SM女」，蓄力劈開盡頭的大門哇！機械塔樓！老子終於回來了。返回沙漏之間，進入左側的暗門，轉動搖桿機關關掉暗門，一直前進來到與時之女皇決鬥的王座之屋，王子發現王座後面的牆壁稍有異樣，於是蓄力砸開，發現又一個時間轉換點。回到現在，同時時之砂的儲藏會變為滿點。

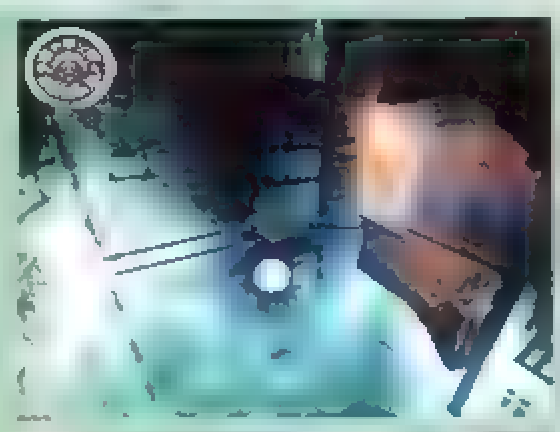
現在

從水簾出來後，發現這裡是神聖山洞。皮糙肉厚的野狼變成了主要敵人，不過攻擊性不強，先發制人即可輕鬆砍倒。

在一個大型平台上展開惡戰，之後鑽過對面的石門。踩下踩踏機關後迅速跳到伸出的鐵板，然後「牆壁走反彈跳」抓住柱子爬上，在牆壁之間不斷反彈跳，攀上柱子所在的牆壁。

依照圖示，觸動踩踏機關後立刻跳回牆上，然後跳上伸出的鐵板。

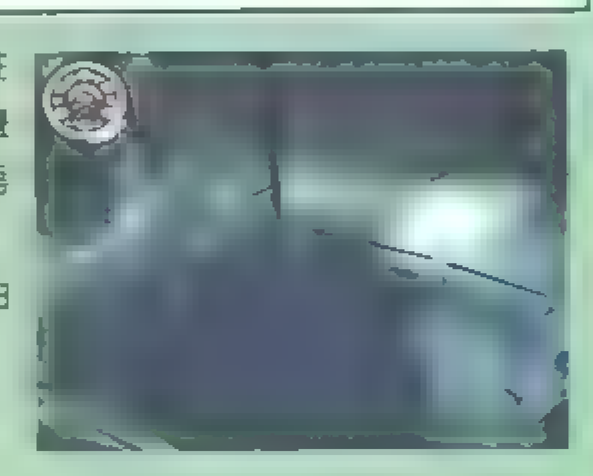
踩踏機關再次伸出一塊鐵板（圖中鐵板的上一層），踏上去之後用「牆壁走」抓住牆壁。站穩之後跳向對面的踩踏機關，啓動後反彈跳抓住牆壁，沿牆邊緣來到另一側，跳上伸出的鐵板後「牆壁走」抓住橫桿。



抓住紅布滑落後反彈跳來到一座平台，幹掉野狼，破牆而入。順著大門邊緣拐進另一座大門，沿紅布下到底。

王子終於戴上面具，變為沙魂。變身後HP逐漸減少，不過時之砂卻可以迅速恢復。所以「時間就是生命」，再也不用像以前那樣節省時之砂了。

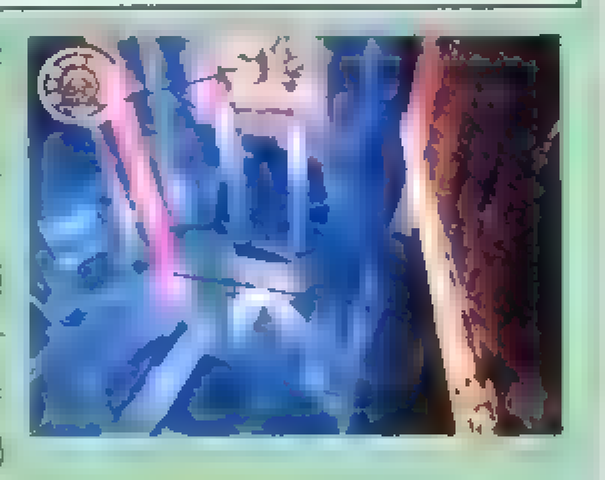
依照圖示，抱住柱子後向牆壁跳躍抓住邊緣，在邊緣間移動後再躍回「L形」落腳點上。最後穿越重重機關，由時間轉換點回到過去，同時領悟終極超必殺：命運颶風。



過去

躲避重重機關，存檔點旁邊有個寶箱。在大型平台上遭遇巨型獅鷲，它的弱點在側面。放慢時間衝過去狂砍。用原地跳躍躲避尾巴掃擊和氣流攻擊，當它飛起來回衝擊時，只需攀附在平台邊緣即可平安。

在關閉的大門右邊的石柱與旁邊的柱子之間連續反彈跳，一直向上進入左側的房間。「牆壁走反彈跳」抓住橫桿，依照圖示通過這一區域，留神前方必須用機關「蹬牆跳」才能通過的機關。



回到花園水廠的下層區域，打開N年前就看到卻拿不到的寶箱之後返回中央大廳，探聽到兩位MM的談話。前方無路，只能再次回女神花園，從2層烏鴉首領後面的梯子下去到達時空轉換點。

現在

南部通道這次有所變化，一直走到第一次見到牛哥的平台，從石塊上用「蹬牆走反彈跳」上去，來到時間轉換點。

過去

來到祭壇，踩踏機關伸出浮橋。王子在高處看到了兩位內訌的場景，自然也發現了過去的王子。穿過機關後存檔，鑽過「狗洞」來到懸崖。

用「爆炸獸」炸開旁邊的牆壁，依照圖示，從橫桿「大迴環」躍上豎立的木桿，穿過兩根木桿，跳上對面的平台。這些橫桿、木桿等能夠攀爬的東西全都會自動鬆落，所以抓住後馬上另找落腳點。

「踏牆走反彈跳」抓住樹枝，依照圖示，從橫桿上撒手後連續反彈跳，躍上頂端，打開寶箱。

依照圖示，沿著紅布滑下後跳起抓住木桿的橫桿，在塔樓的牆壁上反彈跳抓住木桿的另一側橫桿，穿過兩根木桿，跳上一個木板橋，整個過程要求一氣呵成，否則可能會隨著鬆落的橫桿、木桿掉下深淵。

幸好這個樹枝不會折斷，可以在此稍微休息。「牆壁走決鬥」幹掉一個女忍之後，蓄力砸開寶箱所在平台的石壁。馬上衝進山洞，因為腳下的平台也會塌陷…

接下來是一段誇張的機關陣，幸虧此時王子的時之砂能夠不斷補充，否則不連續發動風暴之眼是無法通過的。

回到要塞入口，過去的王子救了現在的王子一命。砍開寶箱後，由兩個石柱躍到對面，穿越機關陣後到達工廠。

首先幹掉所有敵人，然後砍開兩個寶箱。接下來順梯子爬到2樓平台（2樓也有寶箱），2樓一共4個平台，每個平台上都有個能夠轉動頂端鋼管方向的搖桿機關。暫以池下大堆轉刀機關為北，四個搖桿機關的搖桿方向為：西北：左；東北：左；西南：右；東南：右。目的地平台塌陷之後即可通過了。

又是一段恐怖的機關陣，推動搖桿機關繼續前進，穿過監獄之後，在一扇明顯「欠扁」的木門前蓄力攻擊，到達圖書館。

圖書館的路線和從前一樣，不過目的地的大門卻關得死死。正在納悶的時候牛哥破門而入，趁他沒發現王子，悄悄從房樑進入裡面的房間。從牆緣落下時不慎驚動牛哥，王子最終跑進迷霧山洞。

顧名思義，迷霧山洞裡面可見度很低，所以前進時要隨時小心，途中有個寶箱不要錯過，在兩座山崖之間使用反彈跳來到上方。

開機關時先要「牆壁走」到盡頭，然後連續跳過兩個石柱來到另一個平台，踩踏機關後再從平台另一側的石柱直接跳到大門所在的平台。

進去後蓄力砸開一扇牆壁，得到惡搞亂武器—激光劍。跳下踩踏機關出門，殺出一條血路，到達機械豎井。拉下拉桿機關，王子再次發現過去的自己。一隻「大猩猩」突然出現，偷襲王子，難道一切已經太晚了嗎？

從機械豎井回到中央大廳，歷史再次重演，王子改變了命運，挽救了自己。過去的自己和現在的自己狹路相逢，令人唏噓不已……

有必要補充一句，一般來說此時應該還剩南部通道最後一個升級點（也就是這篇攻略首次提到的那個）。不過如何從南部通道返回中央大廳仍存有爭議，甚至有玩家認為無法返回，是個BUG。其實只要讓王子處在圖中的位置，一連串反彈跳即可輕鬆下樓。

如果9個升級點無一遺漏，王子即可在沙漏之間拿到終極武器：水刃。進而達成隱藏結局的條件。

王子成功將時之女皇引入時間轉換點，王子也隨之來到現在，迎接最後的決戰！

現在

如果是普通結局（9個升級點沒有全部找齊），王子將不得不再次挑戰時之女皇。這回時之女皇不光可以發動龍捲風，甚至還會同王子一樣使用時之能力。不過只要採取且戰且退的戰術，打敗她只是時間問題。

如果是隱藏結局，最終BOSS就是牛哥Danaka！不過實際交手時發現他並沒有想像那樣的可怕，只要注意翻滾躲過拳頭和觸手，王子完全可以利用充裕的時之砂盡情蹂躪。在時之女皇的幫助之下，王子終於改變了自己的命運。

按鍵說明表

※單武器技能

右手

單擊左鍵	普通一擊
雙擊左鍵	普通二連擊
三連擊左鍵	普通三連擊
四連擊擊左鍵	瘋狂連擊
敵人倒地時左擊	刺穿敵人
按住左鍵	蓄力攻擊

左手

E鍵	擒住敵人
按住E鍵	擒住敵人當肉盾
E鍵+空白鍵	擒敵並借力躍空
E鍵+左鍵	擒住敵人橫切
E鍵+E鍵	擒住敵人丟出
E鍵+C鍵(重覆)	勒死
E鍵+C鍵(敵人虛弱時)	奪刀並殺之

特技

(面向敵人)空白鍵兩次	跳到敵後
(面向敵人)空白鍵+左鍵	騰空揮砍
(面向敵人)空白鍵+左鍵兩次	騰空縱劈
(面向敵人)空白鍵+E鍵	騰空腳踢
(面向敵人)空白鍵+C鍵	騰空揮砍
(面向敵人)空白鍵+C鍵兩次	騰空奪刀

其他

按住右鍵	防禦	按住右鍵+E鍵	防禦後腳踢
按住右鍵+左鍵	防禦後反擊	C鍵	撿拾武器

※雙武器技能

右手

單擊左鍵	普通一擊
雙擊左鍵	普通二連擊
三連擊左鍵	普通三連擊
四連擊擊左鍵	瘋狂連擊
左鍵+E鍵	Oronte s Grudge
左鍵+E鍵兩次	Zaroaster s Ire
左鍵兩次+E鍵	Ptolemaio s Anger
左鍵兩次+E鍵兩次	wrath of Cyrus
左鍵兩次+E鍵三次	Rage of Darius
左鍵兩次+E鍵兩次+左鍵	Azad s Retaliation
左鍵	普通攻擊
左鍵三次+E鍵	Ahriman s Revenge
左鍵三次+E鍵兩次	MithRa's Vengeance
(敵人倒地時)左鍵	向下刺
按住左鍵	蓄力攻擊

左手

E鍵	Breeze of Anguish
E鍵兩次	Blast of Sorrow
E鍵三次	Misery Gale
E鍵三次+左鍵	Whirlwind of Pain
E鍵+左鍵兩次	Oblivion Twister
E鍵+左鍵三次	Furious Oblivion Twister
E鍵+左鍵兩次+E鍵	Plague Tornado
E鍵+左鍵兩次+E鍵兩次	Harassing Cyclone
E鍵兩次+左鍵	Storm of Remorse
E鍵兩次+左鍵兩次	Tempest of Agony
E鍵兩次+左鍵三次	Furious Tempest of Agony
E鍵兩次+左鍵三次+E鍵	Hurricane of Penitence
E鍵兩次+左鍵兩次+E鍵兩次	Tormenting Typhoon
按住E鍵	蓄力攻擊

特技

(面向敵人)空白鍵兩次	跳到敵後
(面向敵人)空白鍵+左鍵	騰空揮砍
(面向敵人)空白鍵+左鍵兩次	騰空縱劈
(面向敵人)空白鍵+E鍵	騰空腳踢
(面向敵人)空白鍵+C鍵	騰空丟武器

其他

按住右鍵	防禦	C鍵	丟擲武器
按住右鍵+左鍵	防禦後反擊	按住C鍵	蓄力丟擲
按住右鍵+E鍵	防禦後劈斬		

※移動技能

空白鍵	跳躍
空白鍵+左鍵	跳起揮砍
空白鍵+E鍵	跳起腳踢
方向鍵+空白鍵	滾動
方向鍵+空白鍵+左鍵	滾動刺擊
(面向牆壁)空白鍵	wall Jump to Acrobatis
(面向牆壁)左鍵	從牆上俯衝攻擊
(面向牆壁)E鍵	wall Spinkick
(於牆上跑時)左鍵	Angel Drop
(於牆上跑時)左鍵兩次	Angel Drop Finish
(於牆上跑時)E鍵	Bladewhirl Attack
(面向柱子時)左鍵	360度環斬
(面向柱子時)E鍵	360度環踢

※時間技能

按住R鍵	回溯
R鍵	風暴之眼
防禦時按住R鍵	命運之息、命運之風、命運颶風
防禦時R鍵	時之破壞

戰慄時空2

流·程·攻·略

FPS遊戲的忠實愛好者們，一定還對Black Mesa實驗室中發生的那場事故記憶猶新；經典遊戲《戰慄時空》不僅給我們帶來驚險刺激的故事，同時也為我們帶來了一個個期待。續作《戰慄時空2》在歷時5年，其間數次跳票之後，終於再度呈現在我們面前！延續上一代故事的精彩劇情，不再是一個噱頭的物理引擎，更多新奇的武器和玩法，讓本遊戲值得我們等待這麼久的時間～安裝好遊戲後的第一件事情，就是倒上一杯咖啡、關掉房間內的燈、舉起手中的撬棒，再次扮演Gordon Freeman，來拯救這個世界吧！

技巧心得

為了能更好的體驗遊戲樂趣，有一些原則和建議需要告訴大家。《戰慄時空2》(以下簡稱HL2)的流程比較流暢，沒太多拐彎抹角的路，所以要是遇到卡關的現象，先拿起撬棒之類的四處敲打一番看看，絕大部分的時候例如開關、拉閘之類的東西都在附近，頂多跑2、3個房間就能找到你要的物品。

遊戲中經常出現的各種交通工具駕駛起來有一定的難度，遇到有需要跳躍過去的地方，請調整到最高速度並按Shift加速。《HL2》裡沒有回頭路，不要遇到障礙就走回頭路看是不是自己漏了什麼；如果遇到沒法跳躍和經過的地方，下車走走會發現開關之類的東西。路上的障礙物也是可以清除的，不要遇到困難就輕易拋棄你的載具，每個交通工具都是來到反抗組織的營地以後，才會失去繼續利用的價值。

基本操作

A、S、D、W：控制移動方向	Shift：衝刺(控制交通工具時同樣)
Ctrl：下蹲	Space：跳躍(控制交通工具時為剎車)
F：打開/關閉手電筒	G：丟掉正在使用的武器
Mouse1：第一類射擊模式	Mouse2：第二類射擊模式
E：使用、打開開關、拿起某些物品	R：更換彈夾

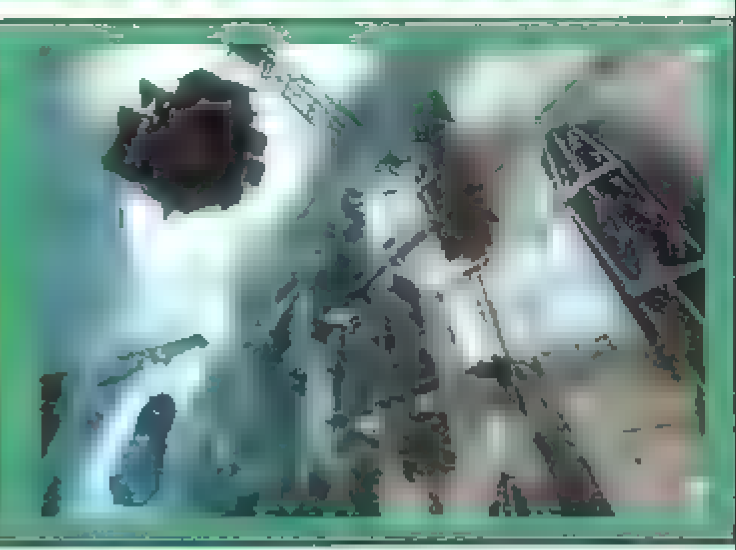
覺醒 Point Insertion

「是誰在叫我？」Gordon Freeman慢慢的睜開了眼睛……是他，G－man，他為什麼呼喚我？隨著眼前在Black Mesa實驗室的一幕幕慢慢逝去，Freeman發現自己和幾年前去Black Mesa實驗室的時候一樣，身處一輛列車當中。跟車廂內的兩個人聊了一下，驚奇地發現自己根本不知道是什麼時候上車的。這時車停下來了，出來看到這裡是一個相當氣派的火車站；這時先飛過來一個偵察球對著Freeman閃光燈亂拍了幾張照片，想必是已經把數據傳送回去進行身份認證了吧！看來這座城市是沒有一點自由了，剛下火車就立刻受到了如此的待遇。

下車左轉到盡頭的旋轉門，看到旁邊正有幾個人受到警衛的盤查，幸好他們沒有來找麻煩。出門往右進入鐵絲網後面的檢查站，這時前後都有警衛拿著電擊棒，來勢洶洶；這時旁邊的門突然打開了，跟著當中一個警衛來到了一間小房間，看起來是要受到一些非人的虐待拷打了。正當Freeman尋思怎麼放倒前面這個傢伙時，他突然說還欠了他一頓啤酒，一邊脫下了頭盔，原來是在Black Mesa實驗室中碰到過的警衛巴尼。

閒聊中他打開了控制電腦，又是一個熟悉的老朋友－克萊納博士。還沒等Freeman詳細問清楚這裡究竟發生了什麼事，就有人敲門；為避免巴尼的身份暴露，只好讓Freeman自己一個人趕去克萊納博士的實驗室。開門到隔壁的一個房間，爬上樓梯後找點東西墊腳爬出窗戶。在這個幾乎真實的世界裡，很多東西都遵守著它們原有的物理特性，因此對著地上的木箱子按下「E」鍵，就可以把箱子搬起來，再按下E鍵就放下。只要是Freeman力氣範圍內的物體，都可以用這個方式移動。

來到院子後，開門上樓回到車站大廳；往裡走到門前，一個警衛大概看Freeman不順眼，把一個可樂罐故意打翻在地，再命令他撿起來放回垃圾箱。照做後，警衛讓路放Freeman過去，在大廳盡頭左轉開門來到廣場上。往廣場右邊走來到後面的小巷子，發



現鐵絲網攔住了去路，爬上消防梯跳到鐵絲網對面，在小巷後面的院子裡進門上樓。

▲爬上屋頂沿著屋簷逃跑

爬了兩層樓，發現這裡四處都是警衛在抓人，為避免麻煩，還是從右邊房間繞過那些警衛，再上一層以後，有個人會探頭出來叫你趕緊過去。難道是被認出來了？果然沒錯，剛進門身後就傳來警衛們的聲音，看來Freeman已經引起了注意，現在只好沿著走廊一直往上走了。出門來到樓梯，下方有手持電擊棒的警衛，上樓以後會有人放你進門暫時抵擋。爬到屋外沿著屋簷往右前方逃避，當來到盡頭跳進窗口，房間內的樓梯剛踩上去就塌了，而兩邊則出現警衛，一陣電擊發出的火花後，Freeman逐漸失去了知覺。

二 好日子 A Red Letter Day

醒來後發覺一個名叫Alyx的女孩站在面前，旁邊是被放倒的幾個警衛。跟著她來到了克萊納博士的實驗室，從他那裡獲得了一些這個世界的大概情況，看來拯救世界的重擔要再一次壓在了Freeman身上了。聊天過後巴尼也來了，博士打開倉庫的門並進去按開關，就可以穿上久違的HEV工作服。現在要做的是開啟傳送門傳送到伊萊博士的實驗室去。第一個是Alyx，這時Freeman還幫忙把掉在地上的插頭插好並扳動開關，可是當Freeman傳送的時候，卻出現了一些意外，他在錯亂的空間中被來回傳遞，最後到達了一處不知名的所在。

▲站在火車廂上跳到鐵絲網

Freeman盡快離開17號城市前往伊萊博士的基地，下樓梯走了沒幾步，巴尼就丟了一根撬棍下來，用撬棍砸開門上的木條，下去便來到了火車站。左轉爬進紅色車廂，躲開飛馳而來的列車再進入左前方的綠色車廂，從樓梯爬到車廂頂上，跳到對面鐵絲網後擺脫敵人追擊。

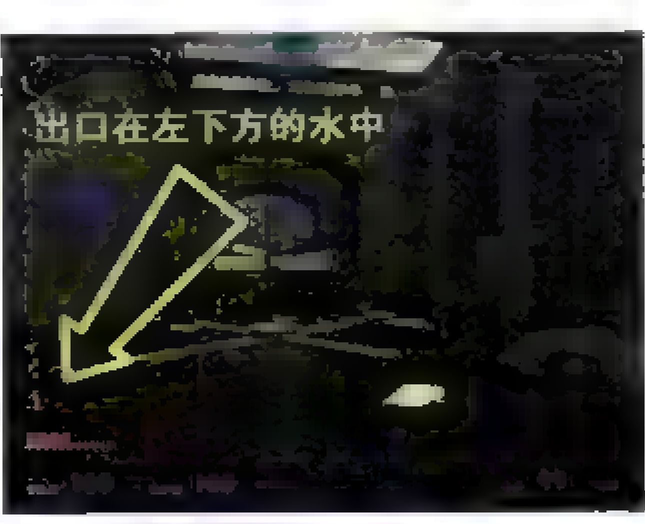
三 運河航道 Route Kanal

進門發覺走廊上有兩個警衛正在對平民施暴，敲翻他們兩個可以得到手槍。上樓來到室外看到的是一條鐵軌，等火車開來踩著車頂到對面小屋內，往右邊走，再從傾斜的鐵絲網上跳過去，沿著牆根走可以看到角落裡的矮洞，鑽進去走一段路就可以出來了。這次右轉跳到鐵軌上，沿著鐵軌一直走到河邊，從鐵絲網缺口跳入水裡，往前游到一個紅色貨櫃旁邊，從樓梯爬進貨櫃遇到一個反抗組織成員和一個弗地岡人。他在Black Mesa實驗室時曾是我們的敵人，但現在已經成為我們的夥伴了。

往前走看到士兵正在屠殺人民，右轉進入管道可以繞到機槍後方，用機槍（按E）射擊，擊落右前方架著油桶的架子後再通過。前面的一個房間看似沒有出路，但當你一進去頭頂，就有人丟油桶下來，趕快潛到水裡避開爆炸。爬出來往右轉，看到橋上有許多敵人，射擊紅色油桶可引起爆炸，穿過橋底看到前方有三個油桶並排擺放，出路就在它們後面。這裡的天花板上有很多舌頭垂到地面上，需要當心點。再次來到河裡的時候，先爬上梯子越過鐵絲網，再游到左前方的平台上跳到對面進入管道，發現裡面有一個「蹺蹺板」，需要搬幾塊磚頭放在左邊，等右邊翹起來了就可以跳上旁邊平台。

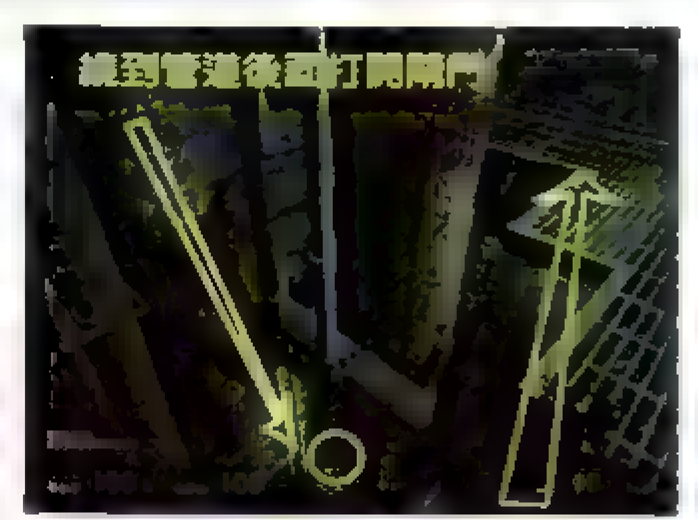
▲敲開油桶鑽進去

出去後會看到空中追來一架直升機，左轉上樓梯轉過一個「J」字形的彎，進入地下水道，走了沒多遠就遇到一個反抗軍，告訴你前面到處充滿了飛鋸，從他剛才所站的門口進去來到屋外後跳下水道，要注意管道上方亮著一個紅色的燈，開手電筒看看，就可以看到那裡有一個通風管道，進去有不少彈藥。



▲出口在攪拌機的左下方

水裡可以看到一個攪拌機，潛水進去當中換口氣，從水裡出來左轉上樓，跳到粗管道上往裡走，當心天花板上的舌頭和管道上間隙噴出的熱氣。最後從通風管道鑽出來，來到一個滿是油桶的房間，射擊空中的飛鋸要當心不要引爆周圍的油桶。先從梯子上跳到水管上來到隔壁房間，隔壁有錯綜複雜的管道，開關就在管道後面，要仔細尋找；轉動閘門會有水慢慢滿上來，回到剛才的房間便可以從水下鑽到另一個房間。用撬棒砸開那裡水底的木板，踩在浮起的木頭上跳到對岸。往前走來到一個環形的房間，爬上梯子踩在懸架的木條上，沿著走到另一邊，跳下來以後發現這裡到處都是化學物質。



▲開關在管道的背面

往前走會有空中落下大量的炮彈，裡面會鑽出來獵頭蟹攻擊人類，看來政府就是用這種方式來對付反抗組織的。幹掉一些獵頭蟹後找到冒著火花的紅色貨櫃，從貨櫃裡穿過去，轉彎後就可以看到反抗軍，他們提供了Freeman一艘水陸兩用氣墊船，駕駛著汽船開到一扇閘門外，下船打開閘門即可繼續前進。

四、水障礙區 Water Hazard

利用船的衝擊力撞開幾道閘門，到達一處水壩，先下船從左邊的管道進去，把幾個藍色浮桶推到水裡，再拿著浮桶潛到水下，把浮桶放在鐵絲網內，利用它們的浮力將木板翹起，然後順利通過。

來到第一座鐵門前先下船上岸，穿過岸上敵人的重重封鎖終於來到閘門的控制器旁，卻發現控制器冒著火花，已經失去作用了；這時射擊右邊鐵絲網後的油桶，引起爆炸以後會有巨大的鋼條落下把閘門砸開，回去繼續開船前進。下一片水域也是同樣的閘門擋路，上岸後會有直升機掃射，這時需要多躲在貨櫃後面等掃射的間隙時間，最後爬上警衛塔先按下開關打開閘門，而對付盤旋的直升機則是用機槍掃射一會，它就會逃走了。過了這扇門，會有另一架直升機飛來支援，這次不僅有掃射，還會不時的丟炸彈下來，躲過空中坍塌下來的煙囪進入一條粗粗的管道，出來以後遇到障礙物。從水管後面爬樓梯上去，沿著木板走到盡頭把洗衣機推下去，這樣一來木板受到拉力又會傾斜，船就可以過去了。

之後會遇到反抗軍，弗地岡人會把直升機上的機槍改裝到了船上，現在不是手無寸鐵了。幹掉一直在騷擾的直升機，遇到小水壩的閘門攔路時，從右邊的傾斜鐵絲網開上去，最後來到一片封閉的水域；這裡停著幾艘廢船，岸上有兩輛裝甲車會發射火箭攻擊，先幹掉裝甲車，再開船到最裡面。下船觀察一下那個紅色的貨櫃，發現裡面有兩個油桶，射擊一下引爆油桶，這樣汽船就可以從貨櫃中通過。沿路一直走，開足馬力越過斷橋進入管道，接下來就是一座大壩，剛要靠近，就看到停機坪有一架直升機升空並前來迎擊。

它攻擊方式除了掃射以外，還會漫天扔下數量驚人的水雷。不要在水裡亂開，因為水面的油桶會爆炸，只要掃射引爆一部分從空中落下的水雷就可以了，幹掉直升機後，來到小閘門邊上拉開閘門開船進去。現在可隨便開船上岸或步行上岸，在大壩上面開啓大壩閘門，回到船上再對準閘門開足馬力衝過去，要沿著水裡傾斜的樹幹，才能飛進大壩閘門。

▲射擊貨櫃內的油桶

五、基地東區 Black Mesa East

越過大壩後下船，在岸上的高壓電線塔下面找到基地的入口，進去先接受掃瞄，然後隨著那個莫斯曼博士去找到了伊萊。一陣寒暄之後Alyx來了，跟著她去看一下重力槍。來到廢料場拿到重力槍，先把高處平台上的鐵桶吸下來，再搬箱子爬上去來到鐵絲網後面；Alyx介紹了她的好朋友—機器狗。Freeman跟狗一起玩拋球遊戲，每次它都會扔一些木箱子之類的東西，只要能用重力槍吸引接住就算成功。玩得正起勁的時候，敵人突然來襲，兩個人趕快趕去找伊萊博士，但路上發生了巨大的坍塌，Alyx跟Freeman分開了，Freeman一個人開槍射擊梯子上的鎖，然後爬上去。

▲主要武器-重力槍

六、殭屍村

這個小鎮不知道被殭屍們侵佔有多少時間了。往左前方走進門，用重力槍吸起地上的齒輪做武器，對付殭屍的話，射擊其頭部是最簡單有效的辦法，盡量不要攻擊身體；也可以利用齒輪攻擊其上半身，便可一擊致命，另外吸引磚頭之類的硬物攻擊也不錯。

Freeman來到一個廣場上，當中有好多的屍體在燃燒，樓上有一個瘋子拿著霰彈槍在射擊殭屍。先在火堆後面關閉煤氣，這裡有兩個開關，大的那個圓形閘門如果沒能滅火，那一定是找錯開關了。廣場上的火熄滅後，從門裡進去右轉上樓，在窗口拉下電閘，可以關閉對面鐵絲網上的電流。現在回到廣場走另一邊的路，爬過剛才的電網，從樓梯上跳到對面房頂，那個光頭變態又出現了。

跳到對面的木板上左轉進窗戶下樓，看到一個扳手可以控制一台汽車上下，用它來壓死四周的殭屍，出去看到右邊還有一個類似的裝置，扳動開關後快速的跳上這輛汽車可以來到二層，沿著木板走進窗口。一會兒又看到變態光頭了，原來他還是個神職人員，跳到地面上從右邊盡頭的梯子爬到空中的橫樑上，進窗口，開門下樓的時候會有十來隻殭屍湧上來，用齒輪做飛盤是最快解決它們的辦法了。出門看到G－man提著個手提包就在對面不遠處。

進入左邊的洗衣房爬上三樓平台，這次光頭神父把他的霰彈槍給了Freeman，這裡出現一種新的殭屍，身上的肌肉都已經腐爛了，但速度非常快，並會跳上房頂。等光頭走後，跳到水裡再爬上房頂開門進入前面的水塔，按下牆上的開關升起電梯下樓，從對面汽車上架著的木板上走過鐵絲網。從小巷裡出來，現在目標就是正前方的平台，但是先要往左邊走，二樓的那個扳手可以移動空中的一個平台，然後到盡頭的一座房子後面的雜草堆，找到幾個箱子踩著跳上樓頂，一路沿著空中架設的木條一直走到剛才的移動平台，翻過一座房子回到地面。沿著鐵梯子進房間，往上爬掀起頭頂的一個鐵蓋子來到屋頂，看到右邊鐵絲網後面就是光頭了，看他會開動吊車過來接應你，在這之前你要防守好敵人的進攻。

▲跳到水塔裡下樓

▲雜草堆裡的箱子要仔細尋找

坐吊車跟光頭會合，他會帶著你走完剩下的路。兩個人穿行來到了墓地，這裡可是殭屍的樂園，光頭一個人玩得不亦樂乎，放火燒了大半個墓園（虧他還是神職人員），一定要清理掉每一隻殭屍，然後神父他會幫你把鐵絲網升起來，讓你安全離開，自己卻在大火中和殭屍搏鬥～現在來到礦洞，地面上的洞很深，需要沿著四周的木條一點一點的落下，地面上到處都是獵頭蟹，從梯子上可以跳過鐵絲網左轉到底跳入水裡，在水裡穿過一個木架子再到岸上，開動鐵軌上的礦車，往返的礦車能幫Freeman解決掉所有的殭屍，不過當礦車經過的時候需要蹲下一會兒。

出礦洞就是鐵路了，沿著鐵軌一直走，這裡有兩個狙擊手，可以硬拼也可以躲開。觀察好雷射的移動方向躲開，最好是躲在火車的車架下面蹲著移動，還可以趁著狙擊手打殭屍的時候衝到他下方，往窗子裡扔顆手榴彈就解決了。沿著鐵路一直走到頭，旁邊的工廠裡傳來陣陣槍聲，進去一看聯合軍正好與反抗組織交火，幹掉聯合軍以後，就跟著夥伴們前去會議室見到了Alyx，她懇請Freeman駕車前去營救她的父親。

七、17號高速公路 Highway 17

坐在車裡感覺還不錯，尤其是頭上頂著個大號磁鐵的晃來晃去；但還沒落到地面呢，不知道什麼原因突然磁鐵就鬆開了！Freeman連人帶車翻了幾個滾落到了地上，四周瞬間鑽出幾隻沙蟲開始圍攻他，趕緊按「E」跳下車。沙蟲看上去皮堅肉厚的，但對付起來還算輕鬆，主要是數量多且源源不斷，所以盡量速戰速決。當沙蟲追殺你的時候，需要聽是否有翅膀拍動的嗡嗡聲，如果有表示有沙蟲從遠處飛過來對你背後發動偷襲，趕快平移換個位置。暫時打退敵人後，發覺車子已經底盤朝天了，掏出重力槍把它翻過來，再坐上去往沙灘方向開去。

路上先經過一艘廢船來到海邊沙灘，左邊的斜坡是正確道路，開足馬力才能衝上去，並且要保持最高車速，開了沒多久，就看到前方又有一座斷橋，按下「Shift」加速衝刺躍過去，差一點點都會落到下面沙地上而前功盡棄。前進右轉會看到一條隧道，旁邊有一座小屋子裡面有不少的彈藥補給，開進隧道出來一路打掉路上的路障。再次來到海灘，地面上到處佈滿沙蟲，上坡右轉在一座房子旁邊可以看到一個亮著藍色燈光的鑽井，趕快下車跑過去對著紅色按鈕並按下鈕，鑽井開動後會有震懾沙蟲的作用，讓它們不敢靠近。開車繞過這所房子從後面的斷崖上開下去，翻車是必然的，趕快下車用重力槍把車扶正。

不一會兒看到第二座鑽井，進入一旁的小屋幹掉敵人，從望遠鏡裡可到抵抗軍和神秘人物G－man，補給完畢繼續前進。在經過第四個鑽井後來到抵抗軍的小鎮，下車跟著夥伴拿到火箭筒和彈藥，回頭剛出門就發現聯合軍的飛船正好來襲。對付飛船需要一些耐心，要等到它在空中停下來盤旋的時候，再用火箭筒攻擊，並且雷射導向儀要一直瞄準它。擊落飛船再回到剛才的指揮中心交代任務，出門坐上車子後有人會打開大門讓你繼續前進。

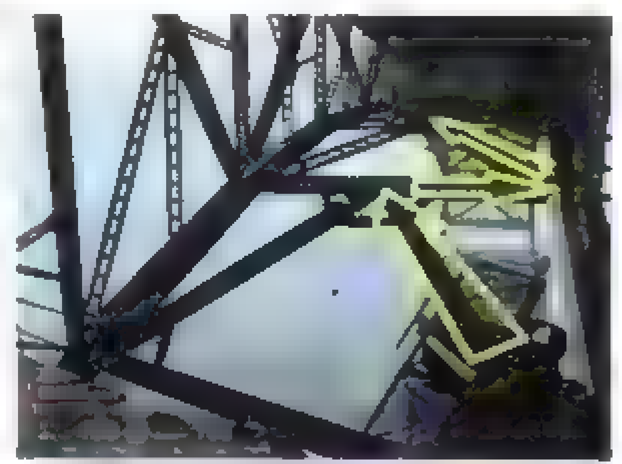
開到公路的盡頭發覺是一條死路，只好右轉，會看到盡頭的沙灘上一些聯合軍正在跟沙蟲交火。遠處有一座高高的吊車，從梯子上爬到吊車上，這時上下左右控制吊車的吊臂，先按左鍵把巨大的磁鐵調整到合適位置撞一下旁邊的吊橋，吊橋放下後再用磁鐵把汽車吸起來（左鍵）放在平台上。下去開車到紅色倉庫內，盡頭房間內有一個按鈕可以打開倉庫的捲簾門。出門右轉來到水塔下，下車先清理一下周圍的敵人，發現對面的倉庫內有一個大斜坡正對著窗口，開足馬力衝上去，撞破窗戶可以來到公路。接下來又會遇到飛船和斷橋了，火箭筒彈藥在斷橋另一端的一堆廢舊汽車旁，這次對付飛船有點困難了，需要躲在汽車後，趁著它掃射的空隙站起來用火箭攻擊，幹掉它後再用重力槍清理路面開車過去。

▲爬上吊車把車吸上去

再往前開的時候，突然地面上有一個個白色的小球飛過來粘住車身，還沒等Freeman反應過來，就發生了爆炸，原來這是感應地雷，會主動攻擊的。對付這些地雷的方法，是看到它們過來後就下車切換重力槍，吸引住以後再拋到旁邊的海裡。開車經過一段倒塌的電線桿之後，遇到有一個敵人的營地有藍色雷射牆保護，下車從右邊缺口進入，順著頭頂的電線可以找到一輛裝甲車正在發電，用重力槍把裝甲車輪子下的黃色三角鐵吸開，車子會滑下山坡，雷射牆也就失效了。

八、沙地陷阱路 Sandtraps

接下來會看到一座跨海大橋，下車從橋墩上的門進去，現在要做的是先去找到關閉橋上雷射牆的開關。沿著橋墩裡的通道走，在一個彈藥箱前左轉上樓，再左轉來到室外，一直走加速跳過斷橋來到對面小屋，當心屋子裡的獵頭蟹，取得一些火箭再繼續前進。沿著「Z」字形的橋樑慢慢爬行，下一個平台上可以拿到醫藥，在另一頭的橋墩再次遇到大量的聯合軍士兵，殺掉他們繞過房間裡的箱子來到屋外爬梯子上樓。這裡有一道小型的雷射牆，用重力槍對準左邊的電源插頭，把插頭吸下來即可關閉；進去拉下電閘，可關閉大橋上的光牆。


▲沿著「Z」字形鐵梯走

原路返回的時候會有飛船來襲，注意多在小房間內躲避掃射。開車上到大橋，沿鐵路往前開沒多久就聽到有汽笛聲，從隆隆震動的地面來看前面正有一輛列車飛馳而來，現在有兩個選擇，一是加速前進，趁著火車還沒來可以往左轉彎避開；二是往後倒車避開，推薦後者。到了橋頭左轉再衝上斜坡進入隧道，隧道裡伸手不見五指，正當Freeman下車清理道路的時候，突然冒出很多的殭屍……出隧道左轉，旁邊的房子內三樓有醫藥的彈藥，開著車子最後遇到一輛爆炸的油罐車，從右邊的斜坡上加速躍過，這時會有兩架飛船運來大量的士兵，逐個解決掉他們。

這時難題又出現了～前面的大門緊閉找不到出口。先進入左邊的小房間，桌子上亮著的紅燈及綠燈引起了Freeman的注意，把電池撿起來放在開關上，第三個電池在門外翻在地上的浴缸裡，把電池一個個放好接通電源，閘門就升起了，開車可以一路來到燈塔下的反抗軍基地。先按照指示把車停到左邊的車庫裡，出來跟夥伴們剛剛寒暄了幾句，得知燈塔下有一條秘密通道是通往監獄的捷徑。

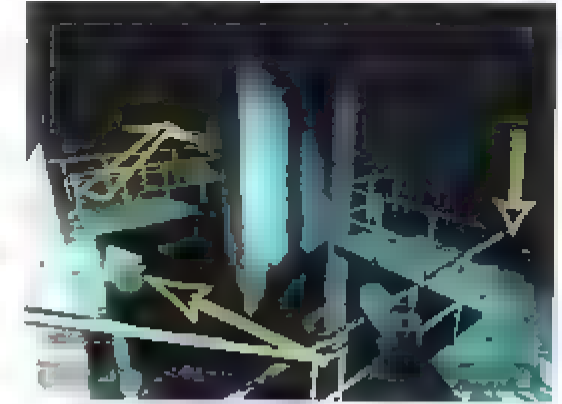
敵人的運兵船放下了大量士兵，且戰且退到燈塔下，爬上燈塔拿到火箭筒彈藥幹掉飛船，再下到燈塔的秘密通道內，通道外面是一片沙地；Freeman衝了進去，來到左邊的房子後面，啟動那裡的柴油發電機嚇退沙蟲。從鑽井後方的石台跳上去，雙腳剛落地就鑽出一隻巨大的沙蟲王！沙蟲王的攻擊方式很簡單，就是橫衝直撞過來用頭頂你，打它用霰彈槍比較好，站在原地不動射擊，等它衝過來的時候按「Shift」往左右衝刺躲開，不要被它逼到角落裡。扳倒它之後，有一個弗地岡人出來從它身上取下一個蟲卵，利用它可以控制沙蟲。跟著弗地岡人來到後面的反抗軍基地學習如何控制沙蟲，左鍵是丟沙蟲卵出去，沙蟲會撲過去攻擊一定範圍內的任何敵人，還有一種右鍵是召喚沙蟲來到自己身邊，學好以後出基地前往監獄救人。

▶找到電池就放在桌子上

九、塔瓦廣場 Nova Prospekt

夜晚的沙灘極靜，Freeman的槍聲打破了沉寂，沙蟲雖然看上去蠻強壯，但攻擊力還是差了點。沙灘左方有好幾座防禦碉堡，機槍掃射面積覆蓋整個沙灘，Freeman只有指揮沙蟲躲在石頭後面慢慢前進。往左爬上山坡進入一個黑洞洞的隧道，裡面地上丟的都是照明彈，穿過這裡就能看到前方山崖上的巨大水管，暗示著敵人的監獄已經不遠了。來到水管附近發現沒有路能直接上去的，只有往右邊走踩著圓木跳到對面，兩隻殭屍會搖搖晃晃地上來。對付殭屍千萬不能用沙蟲，還是要用槍射擊其頭部的獵頭蟹。殭屍倒下以後用重力槍把木架下的木條吸過來，這樣可以沿著傾斜的木架爬上去，在最高處鑽進橫著的管道進入監獄。

現在四周圍都是敵人的崗哨，幹掉幾個敵人後衝到左邊上樓梯，煩人的直升機這時再次出現了，路上只有守衛的小房間可以進去躲藏，幹掉一架直升機爬進牆上的裂口。這裡大火熊熊，關掉閥門即可通過，往裡走了沒多久突然發生了一陣坍塌，當Freeman從灰煙中探出頭來，發覺後路完全被切斷了。現在只有勇往直前了。出門下樓梯在左後方的牢房牆上有一個洞，爬進去的時候開著手電筒，當心獵頭蟹的攻擊。過洞左轉會看到新的敵人—自動機槍台，它會對除聯合軍以外所有會移動的物體做出攻擊，對付他們的辦法，是利用地形繞到它們背後用重力槍或者撬棒解決，也可以召喚沙蟲吸引火力。


▲在水裡穿過房間

從樓上的鐵絲網的破口穿過去，在守衛的小屋內可以監視到幾個地區的戰況，出門上樓左轉敲掉兩個機槍來到廢水間，Freeman跳進髒水裡從另一邊上去，經過一個「U」形長廊，在盡頭踩著碎石跳到上一層。穿過走廊的時候，當心天花板上落下的獵頭蟹，來到大廳跳到二層並進門，右邊高處有兩挺機槍，用重力槍幹掉。從它們對面的門進去，沿著通道一直走來到一個滿地瓷磚的浴室，剛落地就從旁邊門裡竄出一隻沙蟲王，

這裡可以利用移動幹掉它，也可以把牆角的幾個油桶敲翻再鑽進洞裡，這樣它便打不到你了。

解決沙蟲王來到隔壁房間，用重力槍清理鐵門前的雜物，出去後正面大廳有大量敵人；才剛剛解決完，左後方的鐵門會自動拉開，衝出不少聯合軍士兵，趕緊衝進鐵門用重力槍拔掉雷射牆後的電源插頭，看到電椅上坐著一個被俘虜的弗地岡人，進旁邊的房間拉下電閘，可看到剛才大廳裡的鐵門開了，原路返回進入剛開的鐵門上樓。當心牆角的雷射，那是安裝的一個定向炸彈，可以用重力槍吸引東西過去引爆，也可以直接射擊本體引爆。

往前走又見到一道雷射牆且有敵人在射擊，找來找去，Freeman沒發現電源插頭，只好把眼光放牆邊的櫃子上，搬開櫃子發現後面就是一個通風管，進去再搬一塊磚頭卡住旋轉的風扇，出來管道拔掉插頭放沙蟲進來。剩下的事情就簡單了，率領蟲子大軍直撲頂樓，轉過一個拐角可以看到一個守衛室，進去拉下紅色開關打開關閉的鐵門。

右轉看到三個士兵躲在桌子後面，左轉從旁邊的房間繞到兩挺機槍後面，再前進就來到一個巨大的機房，右方鐵欄杆後的小黑屋中有一個殭屍和大量補給，在機房裡上二樓前面的路上佈滿了定向炸彈，衝過去就來到廚房。從破窗口跳下大廳，士兵正在和沙蟲展開一場激烈的大戰，趕緊衝上去參與戰鬥。繞到牆角清理掉門前的垃圾出去，來到了一個垃圾回收站，走廊裡左邊是牆壁，右邊是巨大的鐵塔，沒走多久看到左邊牆上有個洞，這時Freeman聽到身後傳來一聲巨響，原來是後路被封死了，前面沒有路，而右邊的鐵牆卻開始移動，趕快搬個箱子放在剛才的牆洞前爬上去，才免得被壓成肉泥。

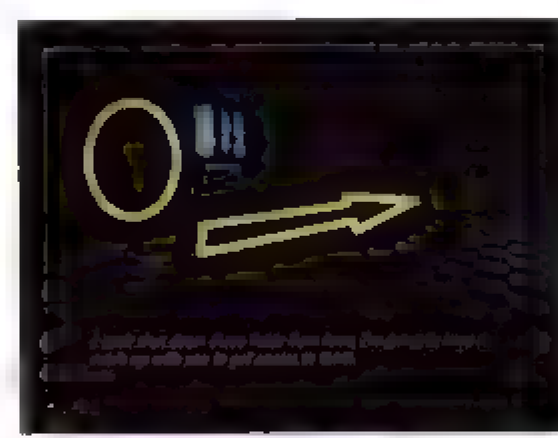
▲清理掉牆角的垃圾走過去

十一 牽連設備 Entanglement

總算逃過一劫，Freeman跳下平台往前右轉，這裡是火車鐵軌的下方路基，突然看到Alyx就在前方與士兵戰鬥，過去來到門前跟她會合，得知她是不放心她的父親而來。由於Alyx出色的電腦技術，這裡看來很多門都不用Freeman自己動手了。在電梯裡Alyx看起來很擔心她父親的樣子，但電梯門一開，她立刻就變成了勇猛的戰士。解決掉走廊上的敵人，進入左邊的控制室，Alyx入侵了敵人的保安系統來找到她父親，現在要做的就是跟著她。開了幾扇門後Alyx突然又讓Freeman落單了，她需要一些時間來破解保安系統，但她會在監視器中查看情況幫忙打開前進的通道。

好景不常，突然有一扇門沒法打開了，Freeman在Alyx的指揮下，回到剛才旁邊經過的一個辦公室，地圖上顯示通風管道就在Freeman身後的櫃子後面；用重力槍敲開櫃子爬進去，來到盡頭發現地面都是獵頭蟹，Alyx再打開一扇門，讓Freeman進去消滅大量敵人，最後再次被雷射牆卡住，這次的插頭是在旁邊的小房間裡，不能直接吸引到，把牆角的油桶一個個的吸過來射到房間裡，利用彈力把插頭撞下來。

穿過這個房間幹掉幾台機槍，進入左邊的門來到控制室，這裡有一堵雷射牆，Alyx暫時無法搞定，但大量敵人正往這裡來，沒辦法，只好修改機槍的電腦程式讓它們對聯合軍攻擊。按下右邊櫃子上的紅色按鈕，把兩台機槍擺放在合適的位置準備迎擊敵人。抵擋住攻勢後，Alyx神不知鬼不覺地出現了，同時還發現了一個秘密－莫斯曼博士原來是叛徒，不過看來她也有難言之隱，壞的並不是那麼徹底。

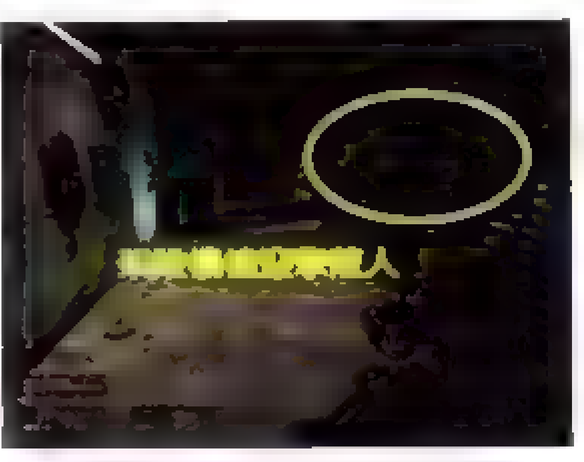


▲擺好自動機槍迎擊敵人

十二 營救 Anticitizen One

跟著憤怒的Alyx走，穿過雷射牆左轉到底再左拐開門下樓，來到一個滿是積水的房間。Freeman機警的觀察了一下周圍的環境，突然一隻獵頭蟹從旁邊跳出來，但Freeman靈活地閃躲，讓它撲了個空落到水裡，頓時激起一陣藍色的火花，原來水裡是通電了的。現在看來只有踩著那些管道之類才能到對面了。先沿著左邊牆壁的管道走，到了盡頭往右邊對面跳，那裡牆角堆著幾個藍色的浮桶，把浮桶丟到水裡，踩著浮桶跳到對面岸上。

上樓以後正面看到的就是配電室，原來是一隻殭屍倒在電網上導致了漏電。進右邊的門上樓左轉再跳到一層去，現在四周圍都是封死的，監視器顯示有更多的聯合軍正在往這裡趕來，趕緊從櫃子裡拿出3台機槍架設好迎擊敵人。這裡是一場硬仗，大概有將近50個敵人不斷地從周圍衝進來，建議把3台機槍放在一個入口處，這樣才能完全抵擋住一個入口上的攻擊，然後在幾個入口之間來回遊走。戰鬥結束後，Alyx感動地和Freeman說，再也不會離開他了，然後開門兩個人一起下樓。



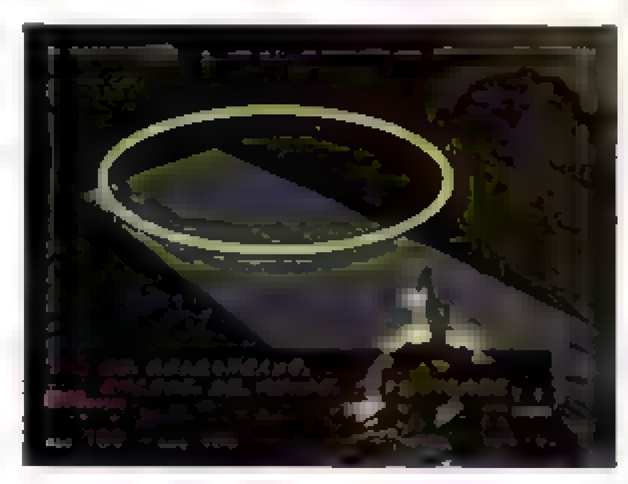
▲自動機槍的火力實在是不怎麼樣，要集中力量

打開兩扇門進去，突然走廊上的燈全部暗了下來，Freeman打開手電筒前進，多注意箱子後面及拐角的房間等容易藏人的地方。走過這段走廊上樓，終於看到了莫斯曼博士，Alyx揭穿了她的身份，逼著她去救伊萊博士；但是剛剛設定好傳送程式，Alyx發現旁邊的電腦數據不正常，就當她過去查看的時候，那個喜歡叛變的女人連同伊萊一起被傳送走了，現在Alyx只好重新設定傳送門。這時趕快在四周架設好機槍，尤其是傳送門旁邊的那個，一會兒會從一道門中會衝出大量士兵。

十二、跟著Follow Freeman!

當兩個人擠進狹窄的傳送門空間，眼前一陣白光閃過，就回到了克萊納博士的實驗室，但氣氛總是有那麼一些詭異，果然，敞門以後迎接兩個人的是黑洞洞的霰彈槍口，不過幸好是克萊納博士。一打聽才知道，時間離兩個人潛入監獄已經過了一個禮拜了，而在這一個禮拜當中，反抗軍受到Freeman和Alyx行為的鼓舞，已經全面爆發了起義，現在起義軍正在四處跟聯合軍作戰呢！

夥伴們在外面流血，Freeman當然不會袖手旁觀。先會合機器狗從旁邊的小房間先走，跳入電梯井當中來到室外。這時機器狗大展身手，摧毀了敵人的裝甲車。進入鐵門後Freeman開始單獨行動，從鐵絲網上爬進去進左邊第一扇門，出門發覺已經來到了市中心，遇到一個黑人同伴，跟著他一起從右邊的小巷子離開來到了遊戲開始的時候經過的廣場，中央幾個反抗軍正在把大螢幕電視拉下來，旁邊的鐵門一會兒就有不少聯合軍衝進來。進門會遇到更多的援軍，把地上的木板用重力槍吸起來，發現下面是一種奇怪的詭雷，只要靠近的時候就會跳起來爆炸，但用重力槍吸引牠們以後，既可以彈射出去也可以放置作為陷阱。來到大街上右邊有一隻三腳機器人，手中沒有足夠的彈藥，所以只能先躲著往左走，在街道盡頭右轉進小院子後進門上樓。


▲木板下面有詭雷，需要用到重力槍

現在一幫人在大街上，遠處可以看到一座防禦工事：街道中央無法通過，現在只好先從街道右邊的小門裡進入建築。果然不出所料，在建築裡爬了兩層以後，發現地面上有個洞可以落下到一樓，下去一看已經越過剛才的坑坑洞洞了。面對敵人的防禦工事，有兩條路可以選擇：一是躲在防禦工事的正前方，有時大門會打開衝出一兩個敵人，這時能不能衝進去就看自己本事了；還有一種推薦的辦法，是從左邊的廢墟裡進去繞到工事後方。消滅這裡的敵人後按下開關打開鐵門，從平台上一直走可以進入後面的樓房，下到底層在醫藥箱那裡補充一下體力再鑽進地洞。

來到地下車庫跟著起義軍走沒多遠，空中落下大量的飛鋸，幾個人掃射了十來分鐘，才消滅這些東西。走到盡頭發現似乎沒有出路了，別著急，先翻過那輛油罐車，爬上後面的斜坡跳到鐵絲網上面，翻過鐵絲網再回頭把門打開讓隊友跟進來。

來到下一個地區，發現前路被亂石擋住了，不過好在另一邊的起義軍正在安裝炸藥，所以暫時需要Freeman幫他們抵擋一下聯合軍的進攻，利用重機槍對付襲來的雜兵。就要找到出口的時候，卻發覺門被從裡面反鎖了，仔細順著牆沿可以找到一個小洞，蹲下來爬進去再說。原來裡面都是污染物，只有穿著HEV的Freeman能抵抗它們的放射性物質。幹掉爬起來的殭屍，在盡頭通過傾斜的管道爬上通風管道，進入落到地面打開剛才的門放同伴進來，終於能夠重見天日了，但伴隨著陽光落下的，還有像冰雹一般的獵頭蟹……。

▲穿過污染區域爬到左上的管道上

解決掉獵頭蟹後從左邊的門上樓，不一會兒會有人放下吊橋讓大隊通過。沿路一直走來到第二座吊橋，這次就要親自動手扳下開關放吊橋過去了。下到一個四周圍都是鮮血的房間裡，這裡有一個控制台，正當Freeman對著電腦一籌莫展的時候，門被一腳踢開，原來是Alyx來了。現在的任務是要下樓找到敵人的指揮中心，跟著Alyx來到一間房間外面：兩個人各守著一扇門，同時踢開門闖進去，裡面3個敵人還沒有反應過來就被放倒了。

原先計劃是準備去關閉守衛在廣場上的重力產生裝置，出門左轉來到廣場上卻被敵人發現了：先佔領當中的防禦工事和產生器，Freeman需要幫Alyx爭取足夠的時間來關閉系統。左右兩條通道上都會湧來大量士兵。過了沒多久，Alyx會叫你趕快去幫忙，回頭一看原來產生器的核心已經露出來了，靠近它用重力槍轟擊那個上下亂竄的能量球即可。打開身後的大門進去，發覺已經沒有退路了，原來記憶中的橋已經被炮火完全摧毀了，Alyx爬上樓頂居高臨下查看地形，突然從旁邊冒出一架飛船放下大量的士兵，從她的喊聲來看，大概已經被俘虜了。

▲跳下進入藍色門

跳到河道裡左前方有扇門可以進入，用重力槍吸起鐵門上的插銷開門右轉，把身後的兩個鐵桶從木板下吸開，然後沿著斜木板往上爬到水管上前進到通風管道內。從管道出來前方右轉彎來到一個天井，四周圍都是一些破碎的牆壁和地面，從斷裂的梯子上一級一級地往下跳，在一扇大鐵門前停住了腳步。到鐵門隔壁的小黑屋中，利用重力槍打掉鐵門插銷。來到一個水溝附近，先清理掉下面的敵人，再跳到水裡從水溝左邊的斜坡上去跳上管道，一邊的紅色小屋裡有開啟移動平台的開關，站在平台上可以來到更高一層，找到水塔下面的梯子爬上頂，沿著剛才的移動平台上的鐵軌走到另一邊，下面這時從藍色門裡會衝出不少士兵，跳下天橋從這扇藍色的門進去。

又來到了經過炮火洗禮的街道廢墟，這裡滿地都是屍體，從倖存者口中得知，這一地區佈滿了狙擊手，而巴尼正被困在這裡無法移動。先衝到藍色卡車前右轉進門，這裡就是要看操作技巧了，一般是看著狙擊手的藍色雷射的線路，一步一步躲在斷牆後前進，最後在房頂附近頭頂突然傳來巴尼的聲音。在這裡牆角還有足夠多的手榴彈提供，用手榴彈

解決一個窗戶裡的狙擊手，終於可以和老夥伴見面了。

跟著巴尼來到街道，等他打開鐵門，進去以後右轉終於看到了中央廣場，這是我們的最終目標之一。但剛出門走了沒幾步，就被監視器發現了；廣場對面有一台重力產生器，被它射中基本是一擊斃命，所以出門以後需要格外當心。躲避的方法有兩種：一種是躲在鐵貨櫃內，還有一種是看到它往天空上發射光線的時候，趕快側移就能躲開落下的射線。在盡頭拔下雷射牆的插頭，上樓看到前面橫有三道雷射，一碰到它，地面上就升起一座機槍平台，只有丟一個手榴彈到平台縫隙裡才能炸毀它。來到中央大廳進左邊的門，可以看到剛才Alyx關閉的那種產生器，用重力槍打掉正中的那個能量球，得知這裡一共有三台這樣的產生器，現在只關掉了一台。

在這個房間兩邊有兩座鐵橋，到其中一邊那裡走了沒多遠，發現兩邊的大門都被封上，而敵人的援軍則源源不斷地趕來，這時要佈置一些詭雷在兩端的入口處，等不了多久聯合軍就會切開鐵門衝進來，解決掉他們以後，可以關閉第二台產生器。最後一台產生器關閉起來有些難度，Gordon找到了一個房間佈滿了紅色的雷射，而頭頂上的天花板一看就知道佈滿了自動機槍，關閉這些雷射的開關則在房間的盡頭。站在門口，先跳上右邊的平台，當心不要碰到雷射，在往左邊轉身走到盡頭跳到對面，這時發現道路是唯一的，只有跳到貼近牆邊的儀器上，再從儀器上往右前方跳躍，落到地上就在出口旁看到開關，關閉雷射後巴尼他們才能跟進，一起關閉第三台產生器。回到大廳從寫有「Exit」的門出去，等著巴尼開門出去上樓，記得要拿好火箭筒。

▲ 關閉雷射的開關就在門旁邊

樓頂又出現了直升機，這裡的地形簡單，沒有什麼掩護，而且四周的鐵絲網很高，很難發射火箭攻擊飛機，打敗它有一定難度。之後鐵門會自動打開，但伴隨著出來迎接的是聯合軍；進門按下紅色按鈕放下吊橋，過橋進入房間沿著樓梯一路落下到底。這時一個起義的戰士告訴我們，外面街道上被三腳機器人控制著局勢，大部分的彈藥在街道的另一端，如果我們能順利到達那裡，就可以有充足的彈藥幹掉它們。其實一般只需要5發左右的火箭彈，就可以幹掉一隻機器人了，所以要是槍法準的話，散落在四周的彈藥完全夠用，如果不夠用的話，可以從地板下面衝到街道對面找到綠色彈藥箱。

幹掉機器人後，前方的鐵門會打開，再次從左邊進入地下隧道，走了沒幾步後面追上來一個一腳機器人，現在既沒有掩護也沒有彈藥，只好趕快逃離。不過可惜的是身後的夥伴們基本上都化作一縷青煙了。出隧道後趕緊往左邊鑽到樓房當中，一邊上樓一邊找散落的火箭彈，注意從窗口當中有時機器人是可以攻擊到你的。爬到最頂層可以找到專門放置火箭的彈藥箱，幹掉另一隻三腳機器人，再從鋼鐵橫樑上來到紀念碑旁。

十三章 鋼鐵堡壘 Our Benefactors

遇到巴尼和機器狗，主人被抓走以後，它非常地著急，甚至跑到基地下方把圍牆的一部分給抬了起來，露出下面的洞口，機會難得，它看上去也支撐不了多久，趕緊跳進洞裡進入基地。進去以後發現這裡是一個鋼鐵的世界，四周圍到處是銀光閃閃的各種合金。一直往右走，看到旁邊平台有一道白光不時地射出，不用理會它繼續前進，看到一條傳輸帶分為左右兩部分，右邊的那條是通往剛才的白光，千萬不要走那條死路。爬上左邊的傳輸帶（等容器靠近的時候按E），傳輸帶會把Freeman送到他想去的地方。

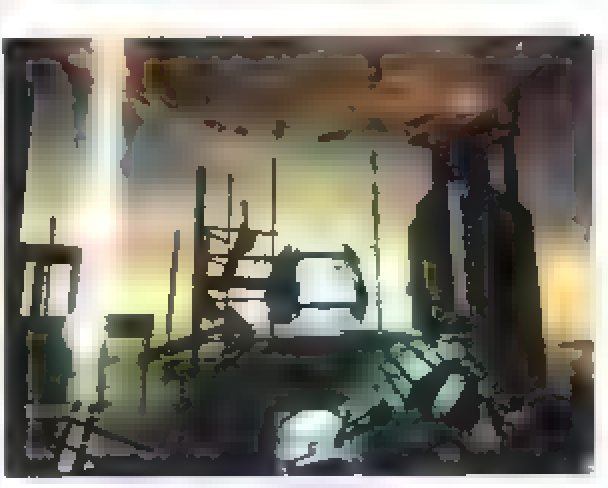
▲一直往右走，利用上下移動的平台移動

十四章 黑暗能量 Dark Energy

傳輸帶可夠長的，當Freeman要睡著的時候，突然被扔了下去，且很不巧的處在回收區域。一道白光閃過，頓時身上的所有武器都被繳械了，唯一剩下的就是重力槍，且從原來的黃色變成了白色。沒有辦法，只好撿起這唯一的武器了。眼看著敵人都已經要衝到面前了，怎麼辦？無意中對著聯合軍舉起了重力槍，沒想到其威力現在被強化了，連人都可以吸引過來了！

接下來就非常輕鬆了，主要的武器就是重力槍，看到牆上上下飛快移動的那一個個能量球了嗎？把它們吸過來對付敵人吧！再不能解決的，就直接把人吸過來再丟下去。看到雷射牆的時候，也只要把旁邊上下移動的那一個小能量球吸過來即可。在一條長長的走廊盡頭，會有一個三角機器人等著，吸過一個鋼鐵的罩子抵擋火力，靠近之後飛快衝到它左邊腳下，關閉雷射牆並跳下去。

往前走再上傳輸帶來到了Breen博士的辦公室，這裡所有人物幾乎到齊了，Breen對伊萊的勸降不成，就準備使用暴力，沒想到那個莫斯曼博士良心發現，背叛了Breen博士，幸好在她的幫助下，Freeman重獲自由，連著重力槍也奪回來了。坐電梯下樓，然後沿著右邊的牆沿來到室外找到博士，他正在開啟最終裝置，看上去似乎是要把整個世界都和異世界做一個融合！不管他有什麼瘋狂的想法，阻止他！兩邊都有很多的能量球足夠使用，而空中趕來也不過是兩架飛船而已，用能量球擊落它們再攻擊中央的產生器，最終發生了大爆炸，這時G－man卻突然出現了，這個神秘人物跟之前在Black Mesa研究所一樣，留下一連串的未知之後又再次消失，看來我們的故事還沒有結束……



▲ 被摧毀了的傳送裝置

羅馬全軍破敵

戰術全盤解析
城市發展策略指引

DATA

遊戲戰術分析

戰爭遊戲，是將實際的戰爭規律抽象化的結果。固然它們始終不會違背「娛樂性」的最高原則，但優秀的作品卻會加入更多的戰略戰術概念，這些概念不但源由於現實，而且通常都是軍事理論中比較基礎的成份。快速理解和掌握基本概念，就等於踏出了正確的第一步。

強大的實力是勝利的前提

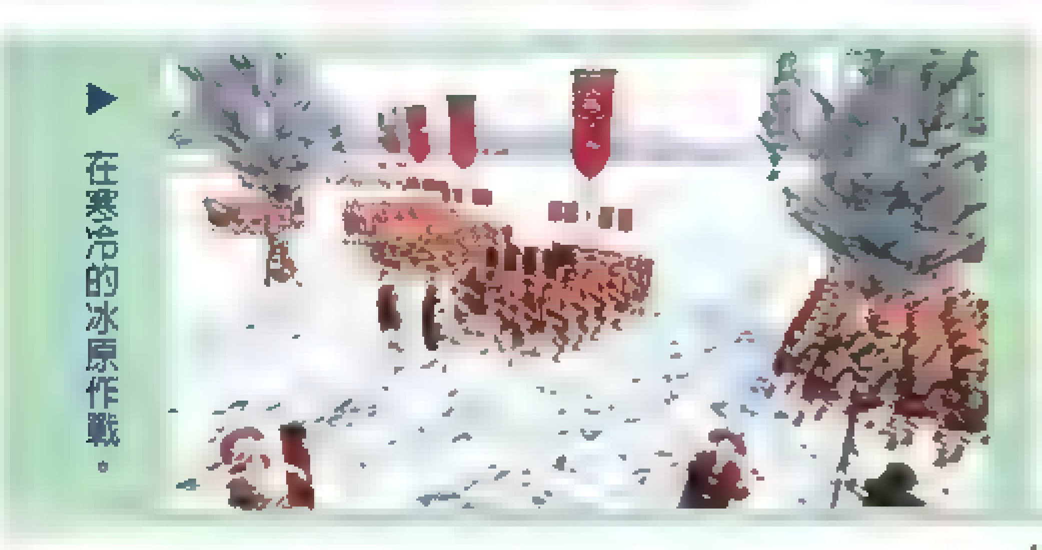
眾所周知，古代東西方世界在用兵理論上存在相當多的差異，作為一部以西方軍事思想為指引的遊戲，《羅馬：全軍破敵》充分體現了部隊本身的攻防能力、精神屬性在戰場上的決定性作用，其中的任何一場戰鬥，從局部到整體，無論實際的規模、情勢如何，最終的結果都是通過精確的對比計算產生的，這種實力論與中國古代所推崇的「謀攻」思想顯然並不一致。基於設計理念上的原因，「奇襲」與「詭謀」在遊戲中成功運用的機率簡直太小了，這並不是說遊戲本身不重視戰術，相反，戰術的熟練運用對於駕馭遊戲必不可少，但這種戰術定義指的是「普遍規律」的集合體，士兵／武器的攻防屬性、空間／時間上的變化規律、不同兵種之間的克制關係、統帥的指揮能力，即使是埋伏、隱匿、迂迴、突襲等在我們看來屬於「奇謀」範疇的概念，也無一不在發揮著與其他戰術相當的、相對有限的效能。由此可以得知，在《羅馬：全軍破敵》中，要想通過戰術與謀略的運用取勝，必要的先決條件還是足夠的戰鬥力，至少在軍事實力上不能和對手相差太遠，否則討論「戰術」二字就完全失去了意義，這裡並不會出現類似「以一敵十」的奇蹟，精通戰法永遠不等於能夠忽略實際的力量對比。

▶大量重裝步兵埋伏在樹林邊緣。

攻守之道

攻擊與防守是戰爭的兩大主題，二者之間既嚴格對立，又互為依託。「攻」是主動的行為，以奪取和殲滅為目的，「守」是被動的措施，以佔據和消耗為期望，它們之間存在著本質的區別。攻守的策略與作戰雙方的實力對比、地理條件、行動方式等因素有著直接而必然的聯繫，長久以來，一個根深蒂固的觀念是強者為攻，弱者為守。孫子曰：「不可勝者，守也，可勝者，攻也。守則不足，攻則有餘。善守者藏於九地之下，善攻者動於九天之上，故能自保而全勝也。」這就是說，戰役中實力較強、兵力有餘的一方，常常會採取進擊策略，而處於劣勢的一方，會偏向於使用迴避、收縮、據守甚至撤退、逃跑等手段來避免被殲滅。此種論斷不僅適用於戰役的整體，在局部戰鬥中同樣有其獨一無二的意義，總體佔盡優勢不等於處處都能搶得先機，實力較弱的一方也有機會在戰場的局部實施積極主動的攻擊行為，在那些「以弱勝強」的戰役中，並非是以實力較弱的軍隊去和對手正面碰撞，而是通過靈活有效的調動，來獲取局部的、暫時的優勢，從而得以快速殲滅敵人的有生力量，使之受到明顯的削弱。這種削弱會是兵力上的，也常常有可能是士氣上的，待敵軍的整體作戰能力弱於己方之後，再伺機將其主力徹底擊潰。「以己之長，攻彼之短」這是概念化的軍事思想，說起來都容易理解，重點在於運用的時機和實現的方法。

換一個角度再去比對進攻與防禦的關係，不難發現在每次戰鬥中，無論雙方的軍隊規模、戰法戰術如何，消耗和殲滅、奪取和佔據都是不能忽略或者迴避的問題。進攻不一定只在於奪取勝利，防禦也不一定只在於尋求自保。強勢一方做出軍事攻擊的動機來自於他們某種迫切的期望，弱勢一方處於守勢的原因是「防禦」這種作戰方法所具有的獨特而顯著的優點。



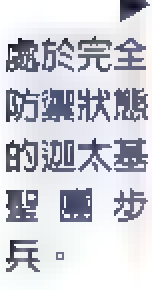
▶在寒冷的冰原作戰。

基本戰術

戰爭上總有一些不成文規則，兵種運用和搭配的方法是其中比較實用的一類，瞭解各兵種的作用、特點和佈署方法，你在排列和指揮軍隊時很快將變得遊刃有餘。篇幅有限，這裡只重點說明步兵、弓箭手和騎兵三種部隊較為突出的特點和編排原則。

縱深防禦

步兵軍團的職責很大一部分是堅固的防禦，除了士兵們固有的防禦能力之外，縱深佈署的作用最為重要，厚實的陣形本身就製造出一種安全感，更有利於士兵之間的協防、保持和補充。防禦陣就像一張網，如果它很厚很結實，就可以把衝進來的獵物牢牢包住，如果它很薄很脆弱，敵人則會一下子把它破壞掉。不過，這張防禦網也不是越厚越好，因為士兵的數量有限，過大的防禦縱深，就意味著過小的展開面。陣形的正面是預想中的對敵面，對敵面展開得越大，同時投入戰鬥的士兵就越多，整體作戰效率也就越高。為了保證抗衝擊能力，可以嘗試為防禦縱深劃定一個底線：準備正面對抗重型騎兵的突擊時，至少需三排處於預備狀態的精銳長槍兵，有條件的話還應在後面放置預備隊，形成更安全的防禦縱深，實際的佈置方案要視當時的情況而定，肉搏型的步兵方陣同樣需要保持一定的縱深，這樣起碼可以防止敵人輕易地衝過防禦圈，直接威脅到陣地後部的遠程部隊。



▶處於完全防禦狀態的迦太基聖團步兵。

◀隱藏部隊時要注意視線會被樹木擋住。

遠程削弱

弓箭手和投矛手的職責一直都是在接戰之前，盡最大努力去削弱前進或衝鋒的敵軍。通常狀態下，軍官們喜歡讓射手躲在防禦陣列的後排，這樣遠程部隊就得到了步兵的庇護，但最好還是不要固守這種思路，偶爾把你的弓箭手調到陣前並不一定是冒險的舉動，尤其是發射火箭的時候(後面會有說明)。弓箭的射擊是間歇性的，始終遵循這樣的流程——齊射→裝箭→瞄準→再次齊射，射手部隊的自主性都很高，他們的領隊會自動指揮射擊，不用軍團統率操太多的心。唯一的問題就是這些人的安全，由於自身裝甲較薄，肉搏能力和抗衝擊更差，敵人的騎兵和步兵總喜歡把弓箭手視為優先屠殺的對象。弓箭部隊的特殊模式－避免衝突(Skirmish)是當有敵人接近時馬上向後移動(並非撤退)，屬於逃脫方法的一種，對躲避步兵襲擊較為有效，但面對騎兵的突擊時就很吃力了，所以依賴步兵方陣所提供的保護還是必要的，單獨劃分一兩個方陣負責掩護弓箭手並不多餘。

▲射擊部隊在遠處牽制敵人。

騎兵的運動與突擊

無論人們的普遍觀點如何，騎兵實際上都是一類偏向於輔助性的攻擊兵種，作為單位價格相對昂貴的軍事單位，他們在適當的條件下，可對戰局起到關鍵性的推動作用，但這種作用並不適合同步兵的基礎地位相提並論。騎兵的優勢在於「機動性」和「衝擊力」兩個方面。機動性，就是利用馬匹的奔跑能力，形成騎兵部隊所特有的快速運動，進而實現較遠距離或者靈活性極高的攻擊行動，輕裝騎兵和弓騎射手的先天特徵與之更為吻合。利用機動性輔助作戰的通常有以下幾種場合：

▲ 騎兵在陣列的側翼運動，吸引敵人的注意力。

1 [illegible]

騎兵的集中使用，能夠帶來局部區域兵力對比的快速變化。用實力佔優的騎兵部隊對小部份敵人進行突然襲擊，其結果往往是毀滅性的，對削弱對方的士氣亦有顯著的效果。但在大多數戰場條件下，騎兵部隊的數量都不會多於步兵軍團，對手也不太可能將一支弱小的部隊派遣到距離主力部隊較遠的位置上，一種現實的策略是將敵人的遠程部隊作為目標，待雙方的混戰開始之後，迂迴對其弓箭手、弩手和投石機部隊進行突襲。這種方法最容易出現的失誤是貿然的進擊，只要敵人還有一支近戰型的方陣能迅速地回防，就可能令騎兵陷入纏鬥的尷尬境地。倘若戰役中出現兩個或者更多相距較遠的局部戰場，則騎兵的往返和追擊必會帶來某種程度的優勢，前提是他們一直保持著可觀的戰鬥力。

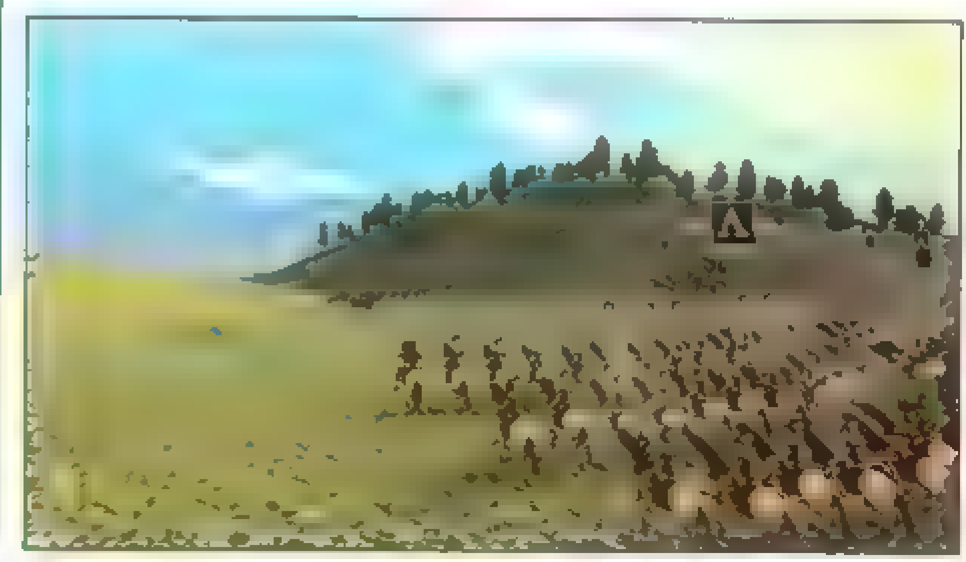
2 保護陣形

與上面的狀況相對應，聰明的敵人也一樣會嘗試利用機動部隊從側後方向攻擊己方陣列中防禦能力較弱的部分，屠殺那些脆弱的遠程部隊，與此同時，衝擊對整個陣形的破壞作用甚至比直接的兵力損失更大，當你的防禦陣形陷入一片混亂之後，敵軍的正面推進會容易得多。因此，使用調動方便的騎兵阻擋對方的突擊，來贏得陣形調整的時間就顯得十分必要。必須注意，騎兵對抗騎兵，終究是一種高成本的遊戲，儘管受阻的敵軍突襲者損失會較大(當你有弓箭手在後方支援的情況下)，但你的精銳騎兵也會受到消耗式的削弱，此時應盡可能地集中弓弩和投擲武器的火力，加快殲滅速度，減少騎兵在混戰中的損耗。最理想的情況是你有幾隊可用的駱駝騎兵或大象，他們才是騎兵的真正剋星。

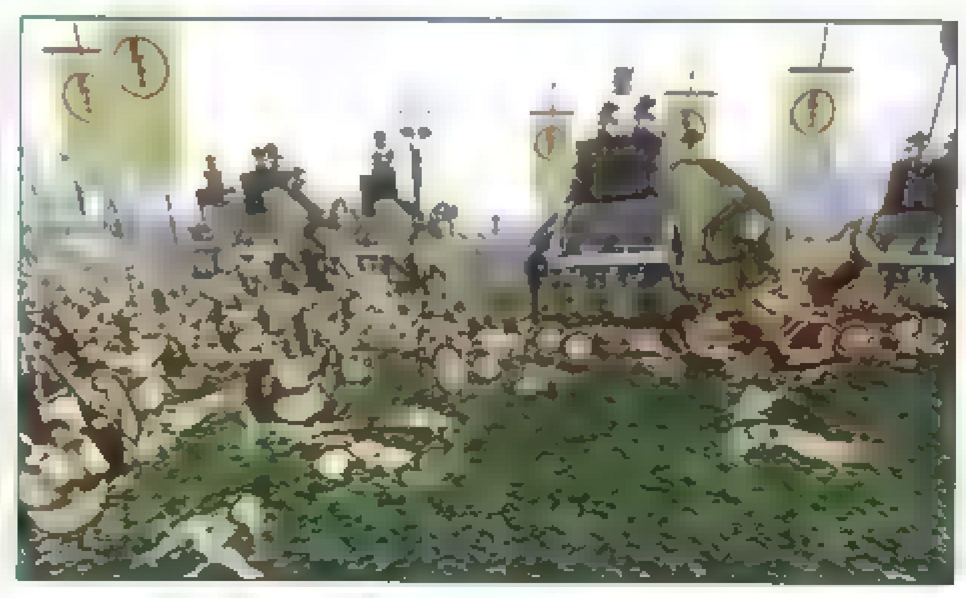
3 騷擾和牽制

騷擾是弓騎兵的強項，蒙古的騎兵射手更是這方面的專家(雖然他們在古羅馬時代還沒有產生)，此類戰術並不是在所有情況下都是那麼有效，因為這終歸是低攻擊效率的戰鬥方式，實施的目的重點還在於擾亂敵軍陣形，降低防禦部隊的士氣，為正面衝擊營造良好的勢態，如果你不準備進行全面決戰的話，就沒必要刻意應用這種戰術。牽制的作用範圍要廣泛一些，只是騎兵的持續戰鬥能力不強，注意不要被敵人拖入消耗戰。

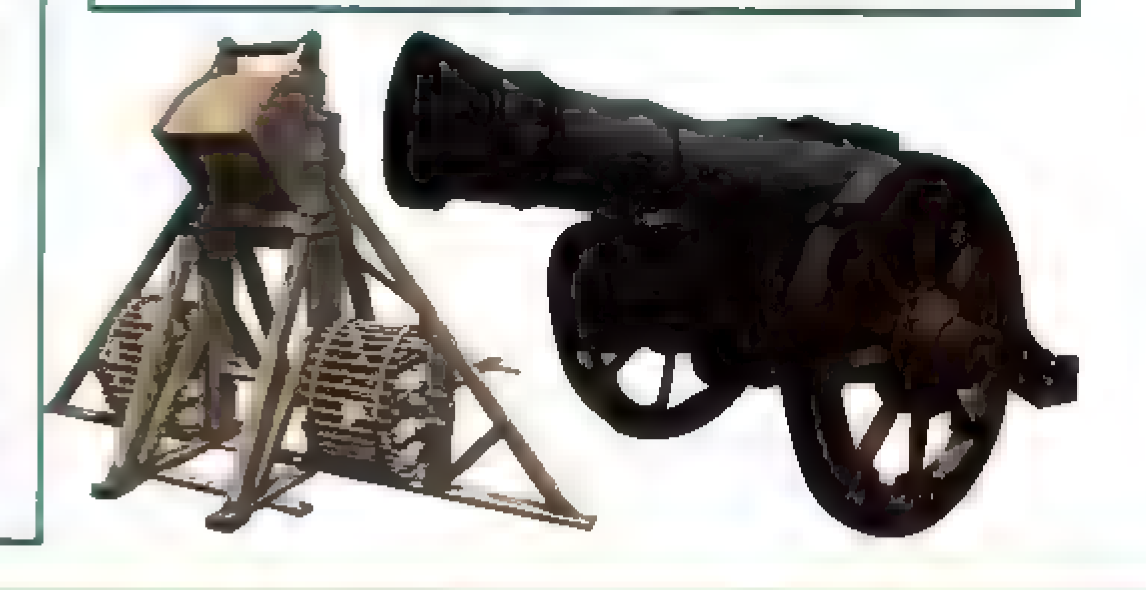
相比靈活而難於控制的機動戰術，騎兵的正面突擊中附加了更多的勇氣、力量與精神素質，開始時的側面突擊只能算是機動戰術的一種演化與加強，重型裝甲騎兵的出現，將騎兵的作用推到了一個新的高度，騎兵從此擔當起在軍團主力面上衝鋒陷陣的職責。重騎兵生命力強、防禦高，突擊速度也比重裝步兵快得多，缺點是一次衝擊後，難以轉向和向反方向撤退。古羅馬時代並非廣泛應用重騎兵突擊戰術的時期，只是一些種族，如亞美尼亞、帕提亞...等擁有全副武裝的重裝騎兵。



▲ 馬其頓騎兵的衝擊能力極強。



▲ 戰象的衝擊力則更為恐怖。



部隊的特殊能力

密集方陣(Phalanx)：

構築密集方陣是一種常見的防禦性策略，在犧牲了行軍速度和靈活性作為代價之後，這種堅固的陣形為步兵提供著更加可靠的抗衝擊能力，因為士兵之間的橫向與縱向距離都被大大縮短了，他們實際上都靠在一起。強而有力的突擊大多來自騎兵部隊，長槍兵因而也就成為密集方陣最嫻熟的運用者，某些精銳防禦部隊甚至能將三排長槍一齊架到面對敵人的方向上，這樣密集的「槍牆」對於任何一類強力騎兵而言，都意味著他們在衝向死亡。只可惜這樣的「死亡之牆」只有一面，長槍兵密集方陣的側後部出奇的脆弱，友軍的嚴密掩護變得不可或缺。

龜甲陣(Testudo)：

羅馬步兵軍團獨創的抵禦弓箭的陣形－方陣所有士兵將盾牌拼合在一起，擋在整個隊伍的正面、上方與兩側，可保持緩慢的移動，途中敵人的弓箭無從穿越，每個方陣組成一座堅固的活動堡壘，是在雙方部隊接近之前避免受到輕型遠程武器傷害的絕佳辦法。除了行進速度過慢之外，由於士兵都擠在一起，雖然防禦力高了不少，攻擊力卻大打折扣，不適合集團衝鋒和展開混戰後使用。另外盾牌是靠人力拼合，並非真正固定成一體，因此對巨弩、石塊等重型攻城武器發射出的物體是沒有什麼抵禦能力的。

▶密不透風的龜甲陣。

燃燒箭(Fire flaming ammo)：

對於接受過正規訓練的弓箭手來說，在箭身上固定一定量的易燃物，點著並將它們發射出去是很基本的職業技能。帶著火苗的箭可迅速引燃建築物和木製攻城器，這在攻城和守城時都極為實用，火箭對敵軍部隊有恐怖的殺傷力和威懾力，敵軍士兵聚集在一起時（防禦或行軍），一支火箭就可殺傷多名敵人，戰場上的動物（如：大象）容易受到火焰的驚嚇而自亂陣腳。箭體的燃燒或多或少會影響射手的瞄準，箭身外形和配重的變化也直接關係到射程和準確度，所以火箭的發射速率很慢，也容易傷到自己人，在準備發射燃燒箭之前，請將弓箭手方陣置於軍團的前排。大型投石車同樣可切換到發射燃燒石塊的模式，石塊的威力比火箭大得多，會造成大範圍的殺傷，那簡直就是行動緩慢的步兵們的噩夢，對付皮糙肉厚的高級戰象也需利用這種燃燒的石塊。火箭和燃燒彈都不宜在雙方的混戰開始後繼續使用，否則大量的誤傷幾乎不可避免。

楔形突擊(Wedge)：

由騎兵所組成的三角形突擊陣列，其戰術意圖再明顯不過－尖狀的前端將敵人的防禦網撕開一個缺口，後面更多的馬匹衝殺擴大戰果，打散周圍的防守士兵，直至造成穿透性的突擊效果。楔形陣列特別適合沖垮那些不夠堅固的防禦陣地，如包含缺少近戰型步兵保護的弓弩手部隊，但面對敵人高密度的主力軍團時就顯得缺乏了足夠的衝擊力，相反，如果無法及時穿越，困於敵陣之中的騎兵一般都會遭到包圍和殲滅。重型裝甲騎兵的正面突擊沒有必要選用這樣的陣形，大面積的正面衝撞才能突出體現重騎兵的威力。

環形陣(Cantabrian circle)：

「Cantabrian Circle」的叫法大概出自坎塔布連山脈獵人的某種獨特的狩獵方法，後逐漸成為弓騎兵們慣用的戰術。確定攻擊目標之後，所有射手的坐騎排成縱行，圍繞圓形的區域不停地旋轉奔跑，當繞到距敵人較近的一面時，弓騎射手立即瞄準射擊，而後再轉至另一面的時間裡重新搭弓，準備下一輪的攻擊。此種戰術利用馬匹的高機動性，取得了對步兵的針對性優勢，而對方的遠程部隊卻難以瞄準這些騎射手。戰鬥過程中，馬匹一直處在奔跑狀態，所以部隊的轉移也就頗為靈活，對擾亂對方軍心，有效瓦解長槍兵的防禦。不過就攻擊力而言，環形陣列與普通陣形並無本質上的區別。若發現敵人的主力騎兵有意發動突擊，應果斷地變回常規隊形規避或撤退。

戰鬥嚎叫(Warcry)：

這個合成詞常常與那些凶狠的蠻族戰士聯想在一起，在戰場上齊聲叫嚷將鼓舞己方軍隊的士氣，使蠻族戰士們陷入一種接近瘋狂的狀態，個體攻擊力和攻擊速度得到大幅度提升，適合發起衝鋒時使用。此模式一旦開啟，將使戰場上所有帶有此特殊技能的步兵部隊都開始扯開喉嚨喊叫，也就是說，戰爭嚎叫是全體性的，且不可半途中止。

戰爭聖歌(Druidic chant)：

蠻族中某些帶有宗教背景的輔助系型步兵方陣會集體吟唱聖歌(如：不列顛和高盧的德魯依士兵)，他們藉此來重新喚起士兵的勇氣，並期望能使敵人的信心受到同等程度的減弱。

殺死受驚戰象(Kill rampaging elephants)：

受過訓練的大象方陣擁有超強的生命力，不懼怕刀劍和弓箭，對騎兵部隊也有攻擊加成，衝鋒起來任何部隊都難以抵擋。大象唯一的弱點就是它們作為野生動物對火焰先天的恐懼，這個本性幾乎無法通過馴化來消除。受驚的戰象是無法控制的，這些龐大的動物會跑向哪裡完全與騎手的意願無關，當它們瘋狂奔跑時，無奈的騎手只好把武器刺入動物的身體來殺死它們，以避免友軍受到戰象的踩踏。

重整(Rally)：

將軍衛隊的特有模式，通過大聲的吶喊和呼叫，鼓舞信心崩潰準備撤退的方陣，提升其士氣，並喝令他們重新回到戰場加入與敵人的廝殺。

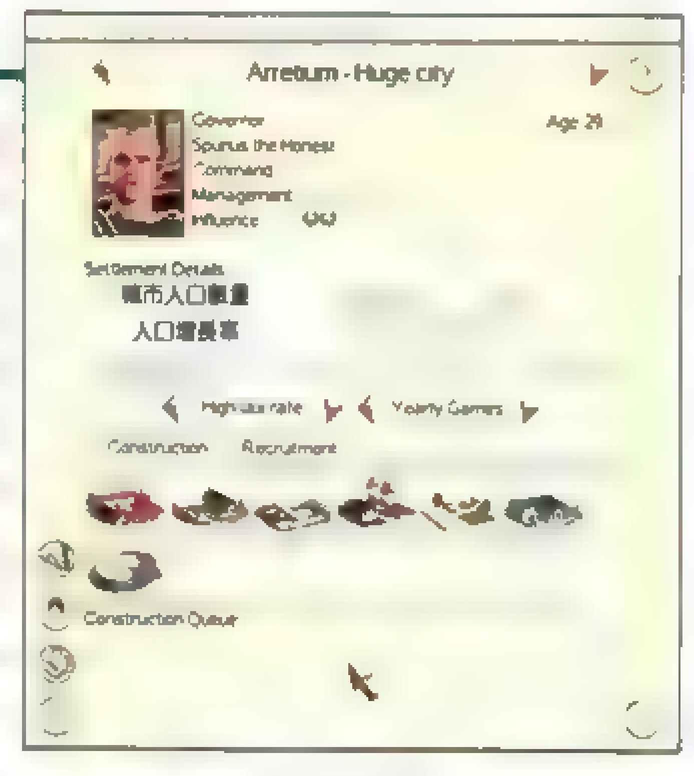
城市發展策略

城市

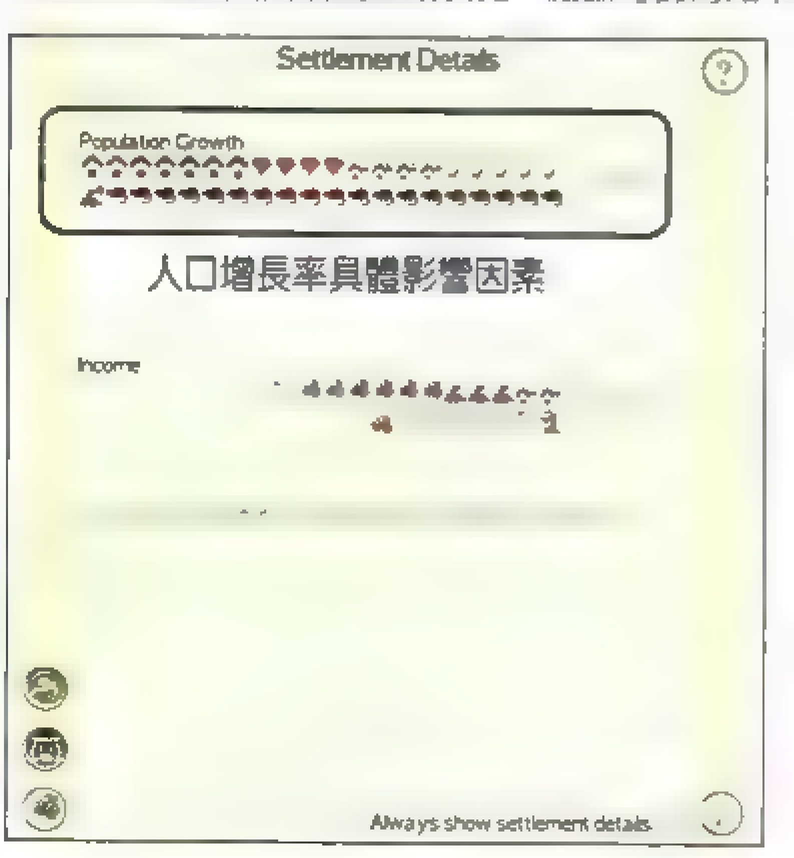
城市是戰略大地圖上的基本據點，作為生產軍隊、獲得經濟收入、培養家族成員的地點，其重要性不言而喻。地圖上劃分的每個區塊內都有且僅有一座城市，攻佔城市就等於控制了所在的整個地區。地圖中的任何城市都不能被毀滅，但極端的佔領者可對其實施劫掠或奴役。人口、秩序、收入、設施是城市的幾大特徵要素。

人口

人口在初期是最關鍵的指數，更多的勞動者聚合成更高的社會生產力，可供建造的設施等級依照城市規模進行劃分，而城市規模則由完全由人口決定，城市的升級順序為：城鎮→大型城鎮→次要城市→主要城市→超大城市。人口的計算式：當前城市居民數量×人口增長率＝下一回合的人口數，由此可知，發展人口就是盡可能地提高人口增長率。食物供給、健康狀況、精神需求是影響人口增長率的三大因子，農場提供食物，公共衛生設施提升健康水準，廟宇／神殿維持人們的宗教信仰，其中食物的需求最重要，衛生和精神需求要到人口達到一定數量之後才有所體現。另一個即時性的影響因素是稅率，稅款徵收率的數值與人口增長率成反比。細節可歸為如下幾條：



▲ 人口指數。



◀ 人口增長率細節。

1. **自然農業條件**：城市所在地的土地耕種能力和肥沃狀況，數值固定。
2. **農業設施**：城市中已經建造完成的農場建築等級，每個可使人口增長率永久性升高 0.5%。
3. **糧食特產與進口**：以穀物作為特產的城市（麥穗圖示），以及與之保持貿易關係的城市人口增長率永久性升高 3%。
4. **健康設施**：城市中已經建造完成的衛生及供水設施數量，每個可使人口增長率永久性升高 0.5%。
5. **其他設施**：城市中已經建造完成的宗教、市場類建築數量，每個可使人口增長率永久性升高 3%。
6. **奴隸**：前線的軍隊攻佔並奴役一座城市後，所得的奴隸被平均分配到帝國境內有地方長官駐紮的城市，此城市以及與之保持貿易關係的城市人口增長率暫時性升高，持續時間二十回合。
7. **稅率**：徵收稅率分低、中、高、極高四等，低稅率狀況人口增長率永久性升高 0.5%，中等稅率狀況人口增長率不變，高稅率狀況人口增長率永久性降低0.5%，極高稅率狀況人口增長率永久性降低 1%。
8. **貧窮**：居民增加對城市整體狀況的負面影響，計算公式為：城市人口／1500 × 0.5%，除法只保留整數位。即城市裡每多出 1500 人，人口增長率永久性降低 0.5%。

由上面的列舉項目可知，提高人口數量的主要辦法還是建造合適的城市建築，維持健康發展。到了城市發展的後期，人口和生產力不再是困擾玩家的問題，居民人數的過量增長反而會引起一些被征服地區高漲的反抗情緒，限制人口和維護城市秩序成為首要任務。

設施

城市中的設施按照各自不同的用途，可被劃分為軍事建築、經濟建築、公共建築、宗教建築四大類，它們大都可在城市達到下一個等級後進行改造和擴建，但並非全部設施都要升到最高級，如昂貴且無經濟收益的高級軍事建築，就只需在幾個交通便利的大城市中建造即可，其他大部分城市還是以發展經濟和人口為主。城鎮升級的標誌是相應的政府機構已經建造完成，如：地方長官官邸、執政官宮殿等。下面仍以羅馬為例介紹其中的軍事建築和經濟建築。

設施升級關係總表 ▶

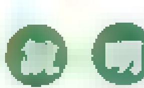
大型城鎮 (Large Town)

地方長官別墅 (Governor`s Villa)

允許訓練 ▸ 民兵
允許培養 ▸ 外交官

木牆 (Wooden Wall)

提　　供 ▸ 加固的城門
額外的圍牆防禦



外形粗陋的木製城牆比柵欄進步了不少，大門得到加固，牆內側搭建瞭望哨位，已經可以對敵人的突襲形成有效的預警和阻礙。升級後的的城牆還提高了城鎮貯藏食物的能力，以應付更長時間的圍困。

民兵營地 (Militia Barracks)

允許訓練 ▸ 城鎮守衛、輔助步兵

民兵營地有著更大的場地和更好的訓練環境，並為半常備軍的士兵們建造了固定宿舍，在沒有警戒任務的時間裡，他們被允許回家生活和居住，其主要職責依舊是防禦自己所居住的城鎮。

馬廄 (Stables)

允許訓練 ▸ 羅馬騎兵、軍犬

馬匹的飼養和培育費用一直都比較高，尤其是軍用戰馬，必須得有像樣的奔跑能力與耐力，還要隨時服從騎手的指揮，不懼怕鮮血。總之，訓練軍馬的流程比簡單的飼養複雜得多。

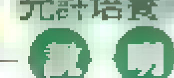
訓練靶場 (Practice Range)

允許訓練 ▸ 輕裝輔助射手

靶場是士兵自行練習射擊技巧的專用場地，具體的練習內容包括使用弓弩和投射武器。因為空間狹小，所以訓練靶場只允許士兵攜帶弓箭、投槍等輕武器進入。

市場 (Market)

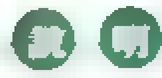
提　　供 ▸ 提高交易商品種類
0.5% 的人口增長獎勵
允許培養 ▸ 間諜



熱鬧的市場不再限於只銷售本地的產品，人們在兌換活動中學會精明地思考，某些有用的訊息也變成了商品的一種，於是國家開始培養專門負責收集情報的軍事間諜。

鐵匠鋪 (Blacksmith)

建造需要 ▸ 交易所
提　　供 ▸ 提升輕武器級別＋1
提升重武器級別＋1



古羅馬時代的鐵器鍛造已達到相當水準，鋒利的短劍和厚重的盾牌被作為基本裝備發放給步兵軍團，連弓箭手部隊都配備了用於防身的匕首。

港口 (Port)

提　　供 ▸ 一支貿易船隊
允許訓練 ▸ 雙列戰船

海運貿易帶來財富和文明，海上力量維護利益和尊嚴。在地中海這樣的地區，把成箱的貨物送到大海那邊的國度，有時甚至比用馬車運輸同樣數目的商品到鄰近的城市更加快速而廉價。

地方長官官邸 (Governor`s House)

允許訓練 ▸ 民兵

木柵欄 (Wooden Palisade)

提　　供 ▸ 額外的圍牆防禦

用簡單加工過的原木(或者叫樹樁)在城鎮周圍搭造一圈低矮的柵欄，主要為了防止居民飼養的家畜在夜間跑到鎮外去，這種「准圍牆」也給鎮民們帶來一些必要的安全感。

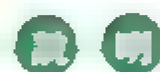
營地 (Barracks)

允許訓練 ▸ 城鎮守衛

營地的作用是幫助訓練當地的初級守衛(用作防禦部隊)，空地上只擺放了最簡陋的訓練器材，不提供住宿場所，他們都是業餘的武裝人員，輪流擔當城鎮周邊的警戒任務。

交易所 (Trader)

提　　供 ▸ 提高交易商品種類
0.5% 的人口增長獎勵



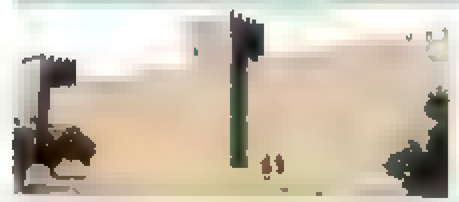
售賣當地特產的簡易場所，城市初期金錢的主要來源之一。用本地生產的產品換取其他一些急需的物資，不但刺激了商業的發展，更使得城市的生產力得到提升，促使人口的聚集和增長。

城市

地方長官宮殿 (Governor`s Palace)

允許訓練 民兵
允許培養 外交官

石牆 (Stone Wall)



提　　供 額外的圍牆防禦
滾燙的油、加固的城門

說明

嚴格說來，這才算是真正的城牆 高大、整齊、堅固，開了兩個射擊窗的警戒塔，城門上方安裝了煮沸和噴灑熱油的機關，讓試圖衝進城的敵人有來無回。

軍團營地 (Legion Barracks)

允許訓練 城鎮守衛、輔助步兵
初等軍團士兵

說明

營地可容納大量的全職軍事人員，完備的訓練和生活設施使之成為城市中引人注目的組成部分。略改革之後，羅馬軍團的作戰能力有了全面的提升，紀律和協作的觀念被深入地貫徹。

騎兵馬廄 (Cavalry Stables)

允許訓練 輔助騎兵、羅馬騎兵
軍犬

說明

馬匹在騎兵馬廄裡接受更多的軍事馴化，如：在大塊的場地上練習奔跑，學會適應嘈雜、混亂、血腥的戰場環境等，羅馬輕騎兵和輔助騎兵通常會配備這類坐騎。

箭術靶場 (Archery Range)

允許訓練 輕裝輔助射手
弓箭手、擊車

說明

熟練掌握射擊術一般都要經過較長時間的反覆練習，有些民間獵人從小就學習使用弓箭射殺野生動物，但他們也不能跳過軍事方面的訓練。大規模使用弓箭與單個獵殺完全不同，射擊速度永遠比準確度更重要。

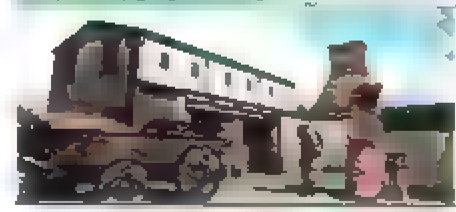
城鎮廣場 (Forum)

提　　供 提高交易商品種類
0.5%的人口增長獎勵
允許培養 間諜、刺客

說明

熱鬧的廣場不僅僅是商人的天下，繼情報業出現之後，以暗殺為職業的刺客們也到這裡尋找僱主。

軍械製造所 (Armourer)



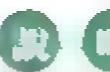
建造需要 市場
提　　供 提升輕武器級別＋1
提升重武器級別＋1
提升弓箭武器級別＋1
提升盔甲級別＋1

說明

很多技能熟練的鐵匠進入專門負責打造武器和盔甲的軍械製造所工作，在這裡生產出的成品更適合士兵使用和穿戴，研究改進的範圍擴大到弓箭武器與盔甲，出現了金屬箭頭和鐵製的身體保護裝備。

船匠 (Shipwright)

提　　供 兩支貿易船隊
允許訓練 雙列戰船、三列戰船



隨著航海業的發展，人們開始需要更結實、內部空間更充裕的大船，這也令碼頭上的停靠空間捉襟見肘。經過大規模的擴建後，港口越來越像一座城鎮，生產運輸條件便利，還有齊全的生活娛樂設施。羅馬海軍對艦船的製造要求，要大大高於民用船隻，軍艦看上去威風凜凜，它們尺寸龐大，表面堅固，適合長時間航行。

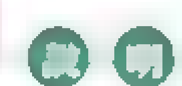
主要城市

執政官宮殿 (Pro- Consul`s Palace)

允許訓練 民兵
允許培養 外交官

高大的石牆 (Large Stone Wall)

提　　供 額外的圍牆防禦
滾燙的油、鐵鑄城門



在原有基礎上繼續增加城牆的高度和厚度，警戒塔亦得到擴建，上部覆蓋紅色的尖頂，中間開設了雙倍的射擊口(四個)，還有能活動的遮擋板。牆下多了齊整的附屬建築，用於貯藏更多物資。

跑馬場 (Hippodrome)

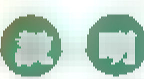
提　　供 跑馬比賽
允許訓練 輔助騎兵、羅馬騎兵
軍團騎兵、軍犬、火豬

說明

賽馬是奢侈的娛樂活動，要舉辦此類盛會，就得有很多品種優良的馬匹和體面的場地。比賽中表現出類拔萃的良馬常被直接署給軍方，成為羅馬精銳騎兵的坐騎。蹄鐵匠和武器製造業者逐漸集中到熱鬧的跑馬場附近，為騎手提供全方位的服務。

軍營 (Army Barracks)

允許訓練 城鎮守衛、輔助步兵、初等軍團士兵、軍團士兵



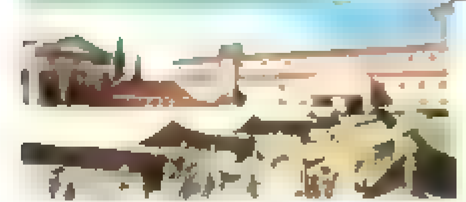
軍營在大型城市中往往是僅次於執政官宮殿的大型建築，操練場需能容納整個軍團的協同演習，職業軍人們把這裡視作自己的家，即使是休息時間也處於警備狀態。

投射武器靶場 (Catapult Range)

允許訓練 輕裝輔助射手、弓箭手、弩車、蠍形弩車、投石機

投射武器靶場的面積足以讓重型武器的操縱手們依照自己的想法安排訓練，設計和建造攻城武器的工程師就在附近，他們幫助士兵們更好地掌握使用此類複雜機械的竅門。

大型城鎮廣場 (Great Forum)

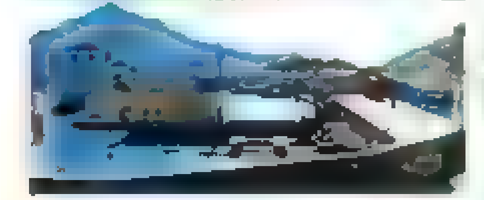


提供 提高交易商品種類、1% 的人口增長獎勵

允許培養 間諜、刺客

人們源源不絕地湧入，以至城市中再也找不到其他地方可以買到如此之多的商品，攤販以在此營業為榮，所有的交易過程都文明而有序，人口的持續性增長由此獲得更強的助動力。

造船所 (Dockyard)



提供 三支貿易船隊

允許訓練 雙列戰船、三列戰船、五列戰船

巨型碼頭上停靠著數不清的民用商船，航線通向世界各地，在這裡能夠找到很多地區獨一無二的特產。軍艦上需要大量的奴隸擔當划槳手，五列戰船更是如此，船上搭載的戰鬥人員是最多的。

超大城市 (Huge City)

皇宮 (Imperial Palace)

提供 改良的將軍衛隊

允許訓練 民兵、禁衛軍團步兵

允許培養 外交官

集會所 (Curia)

允許培養 間諜、刺客

提供 提高交易商品種類、1% 人口增長獎勵、公衆快樂需求獎勵 10%

廣場逐漸演變為民衆聚集地，人們在裡面做生意，談論政治，舉行集會。商業走入新的階段，豪商壟斷了那些利潤豐厚的貿易渠道，並利用雄厚的金錢資本與當權者勾結，以維護其既得利益。

精銳軍營 (Urban Barracks)

允許訓練 城鎮守衛、輔助步兵、初等軍團士兵、軍團士兵、精銳軍團士兵

軍團中最勇敢、經驗最豐富的士兵被選拔出來，組成羅馬軍隊引以為傲的精銳步兵方陣。王牌部隊駐紮的營地當然是一流的，只有少數超大型城市才會建造這種值錢的軍事建築，訓練一支精銳軍團也要花費一大筆金錢，即使他們的確物有所值。

軍工鑄造廠 (Foundry)

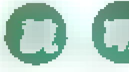
建造需要 大型城鎮廣場

提供 提升輕武器級別 + 2、提升重武器級別 + 2、提升弓箭武器級別 + 2、提升盔甲級別 + 2

工人們技術嫻熟、分工明確，生產武器裝備的速度很快，可及時提供給城市裡任何一支羅馬軍團，品質優良的武器和盔甲對士兵的生命是最可靠的保證。其他地方招募的軍團也可到有鑄造廠的城市中重新訓練，以換裝這些更高級的軍備。

攻城武器工場 (Siege Engineer)

允許訓練 輕裝輔助射手、弓箭手、弩車、蠍形弩車、投石機、重型投石機、[illegible]



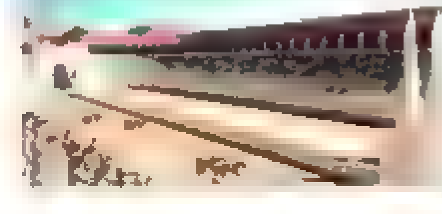
集遠程武器的設計、試驗、裝備、訓練為一體的專業部門，聚集更多的資深工程師，製造性能最好的攻城器械，它們的作用可不僅僅是攻城，巨弩和石塊對敵人的陣形也有極大的破壞力，是大範圍殺傷士兵的利器。工場中包含多個綜合型訓練場。

雄偉的石牆 (Epic Stone Wall)

提供 額外的圍牆防禦、滾燙的油、鐵鑄城門

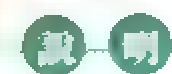
巨資打造的終極防禦，令人仰視的城牆如山峰一樣佇立，上面寬闊的梯道允許多支步兵和弓箭手並排行進，每隔一小段距離就是一處發射重型弩箭的高級箭樓。大門深藏在兩座圓形塔樓之間，龐大的內部物資存儲空間使城市抵禦圍困的能力達到了極至。

巨型賽馬場 (Circus Maximus)

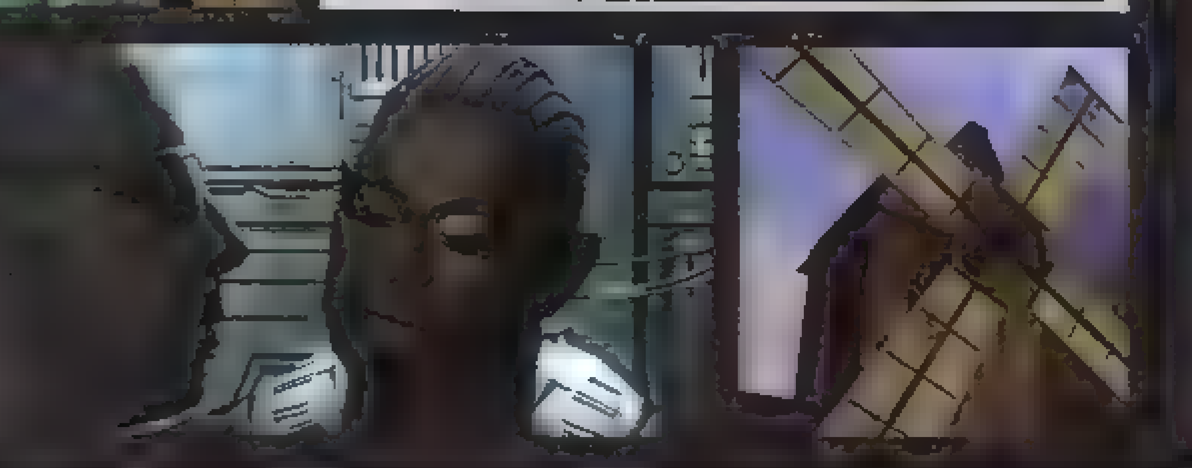


提供 跑馬比賽

允許訓練 輔助騎兵、羅馬騎兵、軍團騎兵、禁衛騎兵、軍犬、火豬



羅馬頒佈的平民法令允許普通市民們聚集在一起觀看跑馬比賽，定期的表演和集會在一定程度上緩解了人民與統治階層的矛盾。健壯的純種良馬被裝備到精英部隊——禁衛騎兵，他們的行軍速度、戰鬥能力和衝擊力得到提升。



模擬樂園3

為你樂園中的客人命名時，在改名處輸入密技即可。

Chris Sawyer	使客人歡欣跳躍
Atari	所有客人大笑
John Wardley	建造娛樂設施時沒有高度限制
Jon Roach	建造所有不可搭乘的娛樂設施
Guido Fawkes	允許進入煙火大會
Sam Denney	建造所有可搭乘的娛樂設施
Frontier	所有交通工具跟娛樂設施不會毀壞
Andrew Thomas	減少版本衝突，對於引進一些1代或2代娛樂設施進入3代有幫助，不過要升級完才有效。
David Braben	使娛樂設施無限制使用並加快速度
John D Rockefeller	獲得10000元
James Hunt	得到一輛四輪馬車可以乘坐
D Lean	開啓飛行攝影機編輯路線
Mouse	所有客人四處往下看著地面
ATITech	所有人(包括客人跟員工)的[redacted]
Make Me Sick	所有客人立刻生病且嘔吐
Jonny Watts	偷看Cam (透過被更改名字的客人的眼睛來看世界)
Atomic	大爆炸-製造一個大爆炸使[redacted]

瘋狂卡車

在密技選單輸入以下指令

gingerbeer	變成快速卡車
cheatingmuthatrucker	得到所有東西(邪惡卡車除外)
varley	變成邪惡卡車

使徒二：精靈的崛起

遊戲進行時，按「~」鍵開啟輸入框，輸入指令即可。

allalongthewatchtower	[redacted]
Herecomesthesun	[redacted]
Paintitblack	[redacted]
Invisibletouch	所有單位都可以隱形
Lifeisacarnival	讓死亡的單位復活
help!	治療城市跟隊伍中的單位
borntorun	完全回復單位在這回合的移動力
Jump	在下次戰鬥後所有單位可立刻升級
stairwaytoheaven	所有單位可立刻升級（除了領導者）
letsdothetimewarpagain	前進一天的時間
givepeaceachance	讓所有對手立刻成為和平狀態
cometogether	讓所有對手立刻成為聯盟狀態
badtothebone	讓所有對手立刻成為戰爭狀態
Loser	本關立刻輸掉
wearethechampions	[redacted]
anotherbrickinthewall	讓更多建築物在本回合立刻建好
moneyfornothing	各種法力與金錢都變成9999

超世紀戰警

在遊戲中按「Ctrl + Alt + Tilde」並輸入指令即可。

cmd giveall	[redacted]
cmd godmode	[redacted]
cmd noclip	把剪輯關掉
unlock all	[redacted]

決勝時刻：聯合行動

在遊戲資料夾建立「CoDUOSP.exe」捷徑，在捷徑上按右鍵打開其內容，在「目標」這一欄輸入「+set thereisacow 1337 +set developer 1 +set sv_cheats 1 +set monkeytoy 0」並確定，輸入完成後會變成「C:\Program Files\Call of Duty\CoDUOSP.exe" +set thereisacow 1337 +set developer 1 +set sv_cheats 1 +set monkeytoy 0」。接著進入遊戲按「~」鍵，即可輸入密技。

注意：這個功能只能用在「載入遊戲」(RESUME GAME)之中，如果要用在新遊戲的話，就要開始遊戲後立刻儲存進度，然後跳出遊戲後再重新載入遊戲進度便可使用。

toggle g_entinfo	在重要的士兵和物體上顯示名稱
toggle r_measureOverdraw	讓遊戲呈現多色(但會有點lag)
toggle cg_drawgun	加快顯示速度，但會看不見玩家的槍枝跟手臂
god	無敵模式
give all	得到所有武器
notarget	使敵方射擊不到
give health	使生命恢復
kill	自殺
noclip	[redacted]
map_restart	重新目前關卡
toggle cg_thirdperson	以第三人稱的視角開設攝影機，不過玩家看不到攝影機
toggle r_fastsky	使地圖上的地區明亮或黑暗
toggle r_showtris	在視窗中進行遊戲

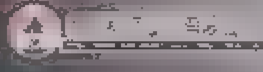
toggle r_lockpvs	[redacted]
toggle cg_draw2d	將遊戲介面消除
give ammo	讓武器軍火升級
toggle r_lightmap	[redacted]
weapon 32	讓步槍自動向下射擊
toggle r_showLeafLights	[redacted]
toggle r_showtricounts	在所有物品上編號
toggle r_showportals	用藍線標示出哪裡是可以進入的區域
gfxinfo	[redacted]
cmdlist	提供遊戲的控制列表
map	[redacted]
jumptonode	將自己移動到地圖上某個點
give	得到細目指示

前後左右我鑽鑽鑽，敵車緊追快閃躲，目標吃掉所有旗幟與金幣，邁向勝利關卡！

加速、暫停、移動陷阱、爆炸球等，各式各樣全新活潑道具，新鮮好玩樂趣無窮！

千變萬化迷宮般地圖，春夏秋冬風景盡收眼底，笑果十足好玩音效，讓你開車好開心！

難易設定、車速快慢任你選擇，自動轉彎不會按到手抽筋，分數高低全家同樂比一比！

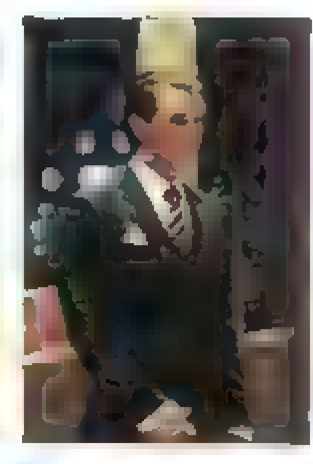
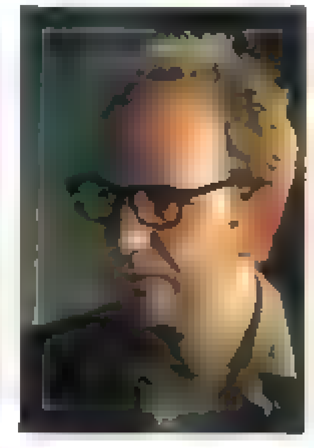


迷魂追追追，
快樂衝衝衝！
超級迷魂車
Dizzykart

⊕新電影 MOVIE INFO

影片類型：動作驚悚	主　演：基努李維、瑞秋懷茲、蒂妲史雯頓
上映日期：1月21日	編　劇：Frank A. Cappello
導　演：法蘭西斯羅倫斯	發　行：華納

康斯坦汀(基努李維飾)生下來就擁有他不想要的天賦，他能夠辨識藏身在人世間的混種天使和惡魔，他為了逃避這種能力給他的折磨，於是選擇自殺一途。但是他在自殺失敗之後被放逐在天堂與地獄之間的人世間，希望能藉由向地球上的魔鬼爪牙宣戰得到救贖。但是約翰康斯坦汀並非聖人，他逐漸對人類世界以及上帝感到失望，於是自甘墮落，開始酗酒，並成為一個唾棄英雄主義的墮落英雄。他會為了拯救你的靈魂而戰，但是他並不要你的崇拜或感激，更不要你的同情和憐憫。

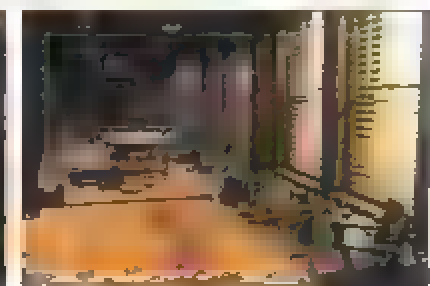



天堂地獄和人間三不管

本片改編自DC/Vertigo漫畫Hellblazer，將由知名音樂錄影帶導演法蘭西斯羅倫斯執導，與他合作過的歌手及樂團像是小甜甜布蘭妮、威爾史密斯、莎拉麥克琳以及史密斯飛船…等在全球樂壇上皆具極高知名度。十分典型地，羅倫斯導演具有MV或CF導演的特有風格，以強烈視覺概念重新打造天使之城，吸入詭譎，感受驚悚，使得徬徨無助的人，只能依靠天堂、地獄和人間三不管的康斯坦汀。

2月預定放映

霍爾的移動城堡	動畫	2月4日
大雨大雨一直下	動畫	2月4日
親家路窄	喜劇	2月4日
無人知曉的夏日清晨	劇情	2月4日
神鬼玩家	傳記	2月8日
驅魔神探	驚悚	2月8日
尋找新方向	喜劇	2月11日
未婚妻的漫長等待	劇情	2月11日
[illegible]	動作	2月18日
尋找新樂園	劇情	2月18日
革命前夕的摩托車日記	劇情	2月25日



⊕租片子 DVD INFO

鯊魚黑幫 Shark Tale

影片類型 動畫　片　長：90分鐘　預定發售 已上市

奧斯卡是條胸懷大志，但光說不練的小魚，他那張油嘴滑舌的大嘴巴也為他惹上不少麻煩。連尼是一隻與眾不同心地善良的大白鯊，他有一個大秘密，原來他是素食者。當奧斯卡撒了一個漫天大謊，讓他成為海底大英雄，而連尼的秘密曝光，害他成為鯊魚黑幫的逃兵，這兩個八竿子也扯不上關係的怪ㄎㄚ，卻意外成為一對最佳拍檔。

鐵男躲避球 Dodgeball

影片類型 喜劇
片　長 95分鐘
預定發售 已上市

歐文的「鐵男健身房」岌岌可危，會員都是平凡的怪ㄎㄚ，對面生意興隆的「亞歷山小健身房」老闆懷特古爾企圖併吞「[illegible]」，歐文和內部會員決定參加躲避球比賽贏獎金，但他們的運動神經奇爛無比而對手的懷特古爾也要率領一支超強隊伍打敗「鐵男健身房」，到底誰才是最後贏家？

超完美嬌妻 The Stepford Wives

影片類型 喜劇
片　長 93分鐘
預定發售 已上市

瓊安艾柏哈是EBS電視網史上最年輕的總裁，她有一個溫柔體貼的老公和一對可愛的子女，她的人生在表面上看來似乎接近超完美。直到有一天她不但被公司開除，她和老公的完美[illegible]安德森的精神崩潰也讓她和她的老公重新審視自己的人生，於是他們決定離開大城市……

RV災難日記 Johnson Family Vacation

影片類型 喜劇
片　長 97分鐘
預定發售 已上市

奈特強森開著新買卻又裝錯拉風配備的RV休旅車，準備帶著一家人趕回家鄉參加年度模範家庭的角逐，但事實上他和老婆已經分居，一家人感情出現危機，而且這個古板又專制的老爸，一路出錯導致人禍不斷、笑料百出，到底他們一家人能否準時平安抵達？又會遇到什麼荒謬的狀況呢？

落日殺神 Collateral

影片類型 動作
片　長 122分鐘
預定發售 12月14日

麥克斯是一個穿梭於夜晚街頭的計程車司機，文森是一名職業殺手，今晚是文森的最後一次行動，而麥克斯卻意外的載到了他，更意外的是，他將協助文森完成刺殺的行動，究竟兩人會擦出什麼樣的火花呢？

再見了可魯 Quill

影片類型 劇情
片　長 100分鐘
預定發售 已上市

可魯是一隻拉布拉多犬，身上流著優秀的導盲犬血統，且有個特別的記號—像小鳥翅膀的記號。可魯不久就被挑選成導盲犬，展開艱辛訓練。可魯的第一個「主人」渡邊先生是個頑固傢伙，經過長時間相處，渡邊先生被可魯體貼的個性打動了，可惜好景不常，可魯要面臨他人生第一次的離別……

巨蟲入侵 BUGS

影片類型 驚悚
片　長 不明
預定發售 已上市

調查局的探員麥特奉命調查名警員在地鐵工地被殺的案子，之後一列滿載乘客的地鐵列車也慘遭血洗，麥特發現兇手不是人，而是一種非常原始的大蟲，於是他和昆蟲學家艾蜜莉，工程師大衛和安迅雷小組進入地鐵隧道調查……

CSI犯罪現場(第二季) CSI 2

影片類型 劇情
片　長 不明
預定發售 已上市

故事的主人翁是一群鮮少受到注意的辦案英雄——法庭調查員。他們一周工作七天，每天[illegible]察制下的凶案封鎖線之後蒐集證據，加以歸納分析，把每個看似不起眼的細節拼湊在一起，務必要把凶徒繩之以法，為受害人洗雪沉冤。

火線救援 Man On Fire

影片類型 劇情
片　長 146分鐘
預定發售 已上市

[illegible]克里西內在華盛頓前往保護[illegible]克里西與富商女兒琵塔(達可妲芬妮飾)交心，漸漸結為好友。不料琵塔慘遭歹徒綁架並撕票，負傷的克里西決定為她報仇，討回公道。

手札情緣 The Notebook

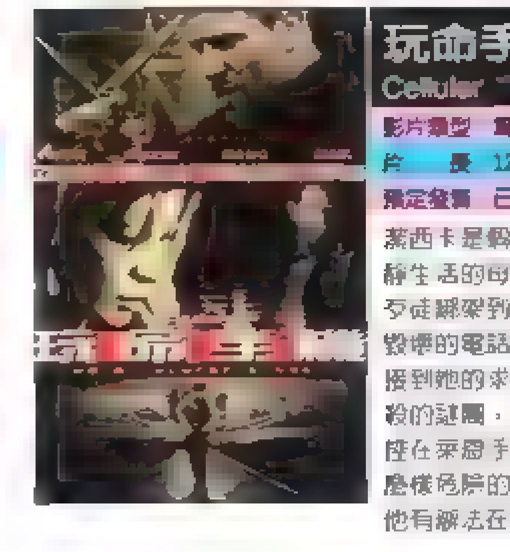
影片類型 愛情
片　長 117分鐘
預定發售 已上市

改編自尼可拉斯史派克暢銷同名小說，經過七年的籌畫終於拍成電影，由導演尼克卡索維茲所執導，他運用細膩的手法輕柔地描述40年代一段窮小子與富家女的純愛奇蹟，將這段淒美動容的浪漫戀曲透過銀幕傳達到觀眾內心深處，其感人肺腑、觸動人心的程度讓觀眾不禁熱淚盈眶。

家變 The Clearing

影片類型 驚悚
片　長：106分鐘
預定發售 已上市

韋恩與愛蓮是人人稱羨的佳偶，他們合力拉拔了兩個孩子長大，並一手開創了典範企業。然而當韋恩的成功遭受歹徒覬覦而被綁架後，他們的婚姻遭遇到了史無前例的危機。而這次劫難迫使他們不得不重新面對逐漸冷卻的婚姻，並且找到發自內心的承諾。



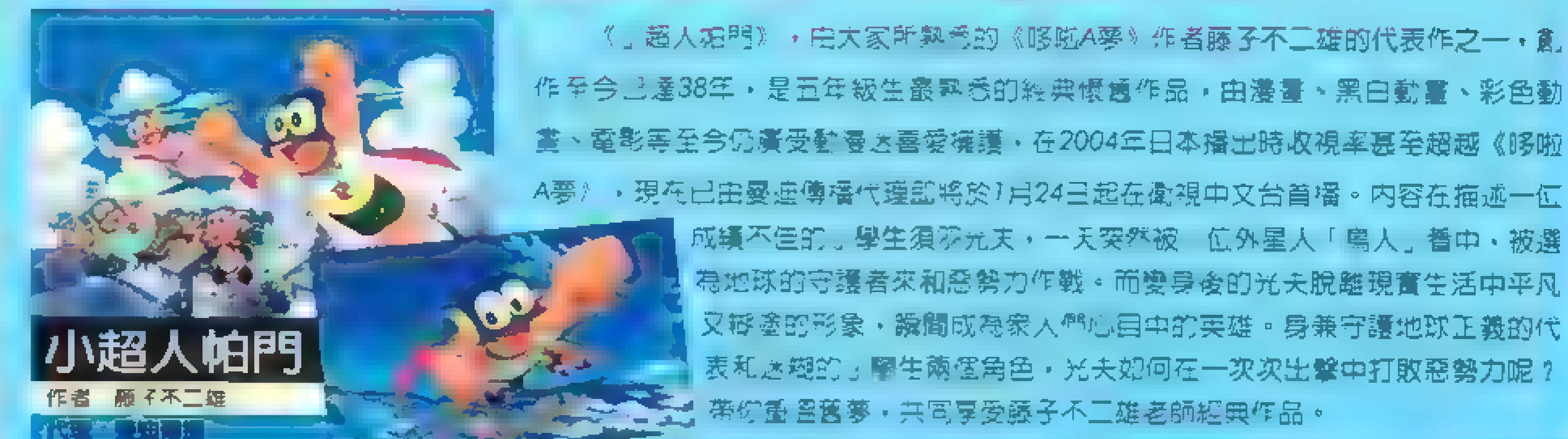
玩命手機 Cellular

影片類型 驚悚動作
片　長 122分鐘
預定發售 已上市

潔西卡是名高中老師，同時也是過著平靜生活的母親。然而某一天她卻莫名遭到歹徒綁架到不知名的地方，只能靠著一具毀壞的電話求救，一名年輕人萊恩無意間接到她的求救電話，也因此捲入欺騙、謀殺的謎團，潔西卡與其家人的的性命就操控在萊恩手中，這通電話會導致他面臨什麼樣危險的局面？而手機電力持續下降，他有辦法在時限內搶救她嗎？

騷主義

動畫篇 ANIMATION INFO



藤子不二雄所創的代表作之一

超高收視率超越哆啦A夢，人氣紅不讓！

《小超人帕門》，由大家所熟悉的《哆啦A夢》作者藤子不二雄的代表作之一，創作至今已達38年，是五年級生最熟悉的經典懷舊作品，由漫畫、黑白動畫、彩色動畫、電影等至今仍廣受觀眾喜愛擁護，在2004年日本播出時收視率甚至超越《哆啦A夢》，現在已由曼迪傳播代理並將於1月24日起在衛視中文台首播。內容在描述一位成績不佳的小學生須羽光夫，一天突然被一位外星人「鳥人」看中，被選為地球的守護者來和惡勢力作戰。而變身後的光夫脫離現實生活中平凡又糊塗的形象，瞬間成為家人們心目中的英雄。身兼守護地球正義的代表和迷糊的小學生兩個角色，光夫如何在一次次出擊中打敗惡勢力呢？帶你重溫舊夢，共同享受藤子不二雄老師經典作品。

COMIC FOCUS

北方戀曲

作者 [illegible]	收錄話數 [illegible]話
出品 木棉花	總集數 6
版本 DVD	發行日期 已上市
發音/字幕 日文/中文	定價：380元

生長在清寒家庭裡的明理，為了家計努力拼命打工賺錢，開朗的個性更是受到大家的喜愛。由於媽媽已逝，明理和爸爸二人相依為命，不過爸爸卻沉迷於淘金和賭酒。另一方面，曾經是明理同事的黑川，無故放棄了想要成為和果子師傅的夢想。一日，黑川遇到幾個不良份子，但是明理的爸爸適時出現救了他，只是明理的爸爸樣子不尋常…。

高橋留美子劇場

作者 高橋留美子	收錄話數 10-13
出品 木棉花	總集數：4
版本 DVD	發行日期 已上市
發音/字幕 日文/中文	定價：500元

高畑家的前面竟經常會成放垃圾的地方，部長拜託課長夫婦幫他回收被她老婆丟出來的「寶貝」。不過他們卻開不了口說「他們家的前面並不是丟垃圾的地方」。夫人趁部長不在，一口氣把所有的寶貝全部拿出來丟，偏偏就在課長媽媽睡覺的時候，垃圾清潔隊把所以東西都運走了，這下子要怎麼跟部長交代呢？

美鳥伴身邊

作者 柳上和郎	收錄話數 5-7話
出品 曼迪傳播	總集數 3
版本 DVD	發行日期 已上市
發音/字幕 日文/中文	定價 480元

因為右手變成了美鳥，正治只好開始學著習慣使用左手，體育課也只能以受傷為由在旁邊見習，卻被體育老師西田撞見，回家後累到睡著，原本想趁此好好努力的美鳥卻……。為了讓大哥哥正治重視自己喜歡他的心意，於是小學生小琴便在正治的偶像的指導之下，展開一連串驚人的誘惑示愛行動，然而正治卻察覺小琴和新媽媽之間有著心結……。

變身偵探

作者 [illegible]	收錄話數 5-7話
[illegible]	總集數 3
版本 DVD	發行日期 已上市
發音/字幕：日文/中文	定價：480元

在朵麗西的解釋下，雷娜終於知道自己與亂馬到底發生了什麼事，不過她卻在無意間吃了條大人的麻婆豆腐……沒想到卻因此中了人家下的毒為了解毒雷娜和南阿拉米斯，找到了可能的製毒廠，並且把這個訊息留給了亂馬……。神秘的女子愛麗絲，不知道為什麼目的一直在調查亂馬的事，這次愛麗絲接到要從"瘋狂賭兄弟"手上搶回資料的任務，她故意委託亂馬幫他處理，事實上卻是想了解他的特殊能力是什麼……。

火影忍者2ND

作者 岸本齊史	收錄話數 72-84話
出品 木棉花	總集數 10-12
版本 DVD	發行日期 已上市
發音/字幕 日文/中文	定價 2100元

當第三代火影看到眼前邪惡外露的大蛇丸，不禁回想起過去那段放大蛇丸一條生路的回憶，雖然悔不當初，但是火影也下定決心，要從大蛇丸手中保護木葉忍者村裡的一切。為了從大蛇丸的手中保護木葉忍者村，第三代火影不惜施展必須用生命交換的忍術要制伏大蛇丸，眼看似乎快被限制的大蛇丸竟仍能施展忍術，鳴飛到底該如何因應呢？

犬夜叉 五之章(下)

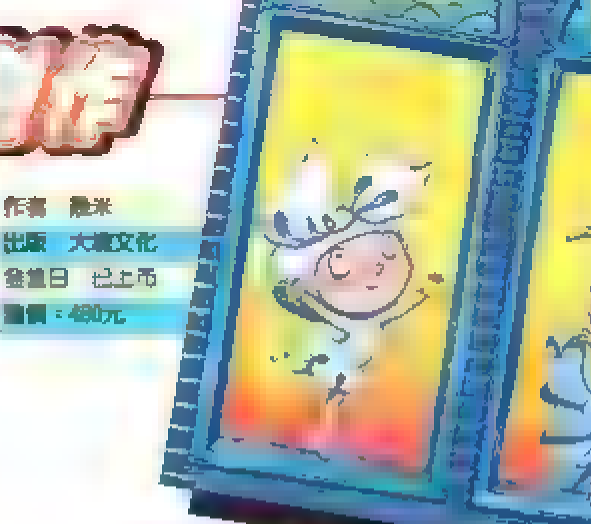
作者 高橋留美子	收錄話數 1.4-1.26話
出品 曼迪傳播	總集數 12
版本 DVD	發行日期 已上市
發音/字幕 日文/中文	定價 2100元

彌勒法師和珊瑚前往白靈山搜尋奈落，結果卻不停在山上兜圈子，最後落入神樂手中，彌勒因風穴吸入過多瘴毒而昏迷。犬夜叉等不到兩人回來，決定直闖白靈山，卻在途中遇見煉骨，煉骨趁著犬夜叉困於結界中法力盡失，想置他於死地。

以上圖文由曼迪傳播、木棉花國際提供

漫畫篇 COMIC INFO

小蝴蝶小披風 幾米2005年最新創作



本書是幾米首次以連環圖畫方式表現的繪本作品，道出小朋友的奇思幻想，也帶給大朋友溫暖和愉悅。小蝴蝶古靈精怪，總是理直氣壯；小披風有點憂鬱，喜歡沉思。在他們眼中，這世界有點可愛、有點瘋狂，有點好玩、又有點不可理喻。小蝴蝶小披風有自己單純的邏輯和快樂，有對生活的疑惑和不解，兩人的對話和奇想，構築了一個可愛、荒謬又富有哲思的世界。《小蝴蝶小披風》的故事是今年開春最溫暖的問候。

作者 幾米
出版 大塊文化
發售日 已上市
售價：480元

網球王子

作者 許斐 剛
出版 青文
集數 26
售價 85元

不二被切原一球擊中頭部，導致視力暫時喪失！然而在一片黑暗中突破自我極限的他，竟漸漸地扳回了局面，這場較量意志與自尊的戰鬥，勝負究竟何去何從？接下來，龍馬對真田之戰終於即將開打。

犬夜叉天下霸道之劍

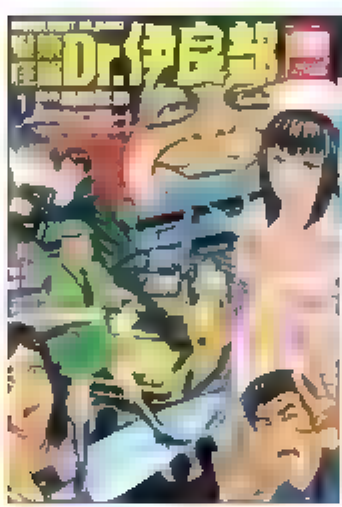
作者 高橋留美子
出版 青文
集數 全
售價：160元

[illegible]把劍「叢雲牙」，本來就有心結的兄弟展開血拼！但只有聯合鐵碎牙和天生牙的力量，才能夠制服得了父親留下的劍靈叢雲牙，但是犬夜叉和殺生丸卻……

名偵探柯南對決怪盜小子篇

作者 青山剛昌
出版 青文
集數 全
售價：130元

今2004年4月17日於日本地區放映的電影「名偵探柯南～銀翼的奇術師」中，柯南與怪盜小子以大銀幕為舞台，展開了激烈對峙。本書是特別將「名偵探柯南」第1至45集內這兩人驚心動魄的歷次交手過程完全收錄的精華集。一起來瞧瞧到底誰技高一籌吧！



變態怪醫Dr.伊良部

作者 作 奧田英朗 畫 矢口高一
出版 尖端
集數 1
售價：110元

來找變態精神科醫師伊良部的，全都是一些稀奇怪異的病人！接受伊良部的治療之後，他們會有什麼下場…！？原作小說獲直木賞的話題作品，加上矢口隆高超的畫風，千呼萬喚下化身漫畫的第一集。

棒球大聯盟

作者 滿田拓也
出版 青文
集數 51
售價 85元

順利加入3A，晉升斯爾頓隊後，吾郎立刻扛起隊上救援投手的重任。在新環境中，吾郎為了奪冠和升上大聯盟努力的同時，沒想到卻和隊上的新捕手，爆發了衝突。還有隊友山德士的退休事件等等，許多的考驗正等待著吾郎去克服。

夢空界

作者 天野こずえ
出版：東立
集數 全
售價：85元

文化祭前夜在教室裡出現了兩個神秘女孩，木村和她們究竟會發生什麼事？從未去做的態度，導導，這次又會帶出什麼麻煩？埋首書堆的八橋在空無一人的校舍裡，遇見的白衣女孩真實身分是？流浪貓在聖誕夜對大師禱，他的心願能被實現嗎？

騎士公主

作者 李小京
出版 尖端
集數 1
售價 85元

雅希跟隨父親浪跡天涯了十四年，才發現自己的母親原來是波契尼亞現任的王妃。為了見在她襁褓時就被迫分開的母親一面，她女扮男裝，與父親一同潛入王宮中，沒想到碰巧撞見波契尼亞的公主，使陰錯陽差地成為公主的護衛。

尋找滿月

作者 種村有菜
出版 尖端
集數 7完
售價 85元

達克托和梅洛基為了救滿月，急急從冥界趕回，但是死神的鐮刀卻奪走了達克托和滿月的身體。這兩個人的命運是生是死呢？令人感動落淚的大結局。

麻辣開鎖王

作者 芹澤直樹
出版 東立
集數 1
售價 105元

老舊開鎖行的兒子——錦丸耶太郎，綽號是「猴仔」，開鎖技術超厲害，可是腦袋裡裝的都是對女孩子的非份妄想。這樣平凡的他，因為某件事而被委託，而那，就是所有「事件」的開端。

好想愛你

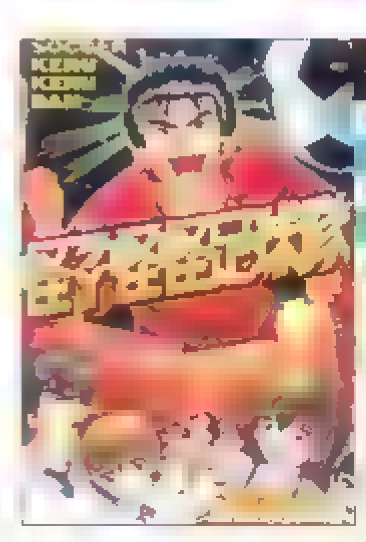
作者 山上梨由
出版：尖端
集數 全
售價 100元

參加完高中畢業八年後才舉辦的同學會後，喝得爛醉的耀陽天早上竟然在以前的天敵椅田的懷中醒來！椅田從以前起就是讀書、運動都很傑出的天才，現在更是超人氣的暢銷作家。不過，他的態度還是像以前那樣冷淡、高傲，讓耀非常地厭惡。然而，椅田卻不斷對耀展開劇烈的追求，真讓人匪夷所思？

傀儡馬戲團

作者 藤田和日郎
出版 青文
集數 35
售價 85元

除了愛蕾諾和自己，其他的人類一律格殺無論！這麼一來，愛蕾諾的心就是我一個人的！無臉司令在全世界散佈顛覆ZONAFA症病毒，人類文明因此瀕臨滅絕。這時，自動傀儡傾巢而出，朝著不知為何倖存的仲町馬戲團成員與陷入悲傷的小勝來襲。



怪ㄎㄚ怪怪足球隊

作者 島田英次郎
出版 東立
集數 全
售價 85元

藤田是個打從心底熱愛足球的少年，國中畢業後終於如願進入足球名校青雲學園。他期待高中可以在強隊中培養實力，大展長才。可是沒想到青雲學園的足球社在一夜間從強隊變成一群烏合之眾，只會耍寶搞笑。藤田將會有怎樣的高中生活呢？

以上圖文由大塊文化、東立、青文、尖端出版社提供

作者：李展吉

廠商 麗臺科技股份有限公司　網址 www.leadtek.com.tw　售價 3,300元(未稅)

麗臺時尚風電視盒
WinFast TV USB II Deluxe

麗臺時尚風電視盒讓您跟上用NoteBook看電視的流行風潮，擔心又大又黑的電視盒破壞您時尚美麗的NoteBook嗎？免擔心，麗臺的WinFast TV USB II Deluxe讓您的NoteBook變成一台時尚又漂亮的多功能電視機，而且搭配了超薄型遙控器，看電視、聽廣播全部一手搞定。不只這樣，唯一電視盒兼具HUB的超棒功能也是設計驚豔之處，它提供了三個USB 2.0連接埠，如此創新貼心設計，讓您美麗的NoteBook不再線線勾勾纏纏。

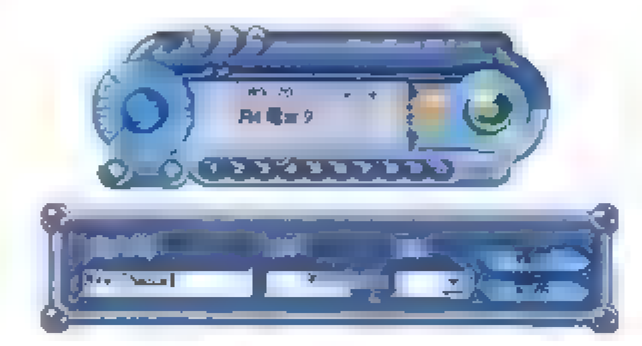
內建三組USB連接埠

WinFast TV USB II Deluxe的外型設計非常好看，整體採白色時尚風格，功能也佳，不僅桌上型電腦適用，如果想在筆記型電腦上享受看電視的樂趣，更是不錯的選擇，這主要的原因是它體積小巧玲瓏的關係，大概是雜誌頁面的1/4大小，因此很輕易地就可以放進口袋之中，攜帶上不成問題。除了造型時尚亮麗之外，這款電視盒還有一個很大的特點，就是內建了三組USB連接埠，而且是USB 2.0的規格，讓各位也可以透過機身來連接許多USB設備，相當方便，尤其對於筆記型電腦的用戶來講，出門在外使用時，就不用再多拉一條線接USB HUB了。如果各位正想購買電視盒，並且又想同時擴充您的USB連接埠時，那麼這種複合的方式，的確能帶來許多便利。

WinFast TV USB II Deluxe的體積小巧、外型漂亮，而且搭配了一只超薄型遙控器。

看電視、聽廣播、錄節目，樣樣皆行

WinFast TV USB II Deluxe標榜著有最快速的頻道掃描與切換頻道速度，可在同一畫面中同時掃描所有頻道，讓您快速搜尋與觀看喜歡的節目。「時光平移」隨看隨錄的功能更是貼心，可讓您一邊看即時節目，一邊欣賞尚未看過的節目，立即實況重播功能可以讓正在播映的電視隨時停止、倒帶、立即重播，不會錯失任何精彩節目片段。此外還獨家提供高級電視機才有的子母畫面功能，可讓您同步欣賞即時的電視影像與其它影像檔案，子母畫面可相互切換，精采畫面絕不錯過。擁有各種影音壓縮格式支援，可支援MPEG-1/2/4的影音壓縮能力，支援影音串流WMV、WMA技術及MP3格式；超強的FM收錄音功能，可錄製任何廣播節目與歌曲。直接光碟燒錄功能(DirectBurn)，更能在影音擷取的同時，錄製出高畫質的DVD/VCD影片，讓您的電腦以最佳化的效率運作。



不但能收看電視，WinFast TV USB II Deluxe也能收聽FM廣播，擁有10組頻道記憶功能。

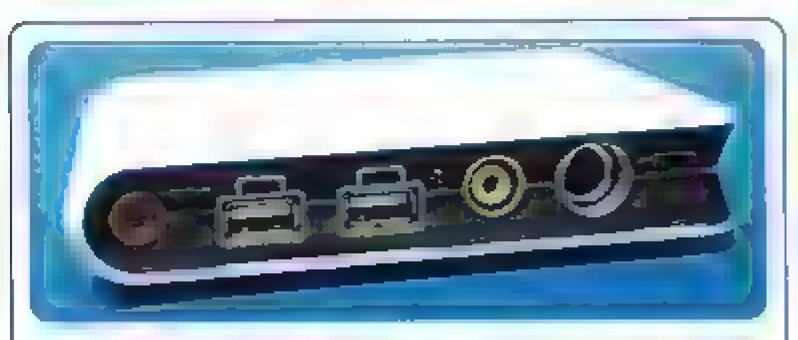
試用心得

TV USB II Deluxe主要是利用WinFast PVR/WinFast FM應用軟體來做各項的操作控制。在電視方面，TV USB II Deluxe具有181個全頻道以及雙語的電視收看功能，如同其他同類產品一樣，首次使用時，必需先掃描頻道，然後才能開始收看電視，各位可以記憶頻道、編輯頻道、刪除頻道，或是將某些頻道列為您的最愛。播放畫面可以自由地調整大小，可設定成640x480、4:3、16:9或是全螢幕的畫面欣賞，若是不滿意收訊的效果，各位還可以進行自動頻率微調。TV USB II Deluxe亦具有影像擷取功能，各位可以在看電視的時候，隨時按下遙控器或操作介面上的按鈕來捕捉您想要的畫面。除了可以擷取瞬間的單張畫面之外，也能夠擷取連續的動態影像。

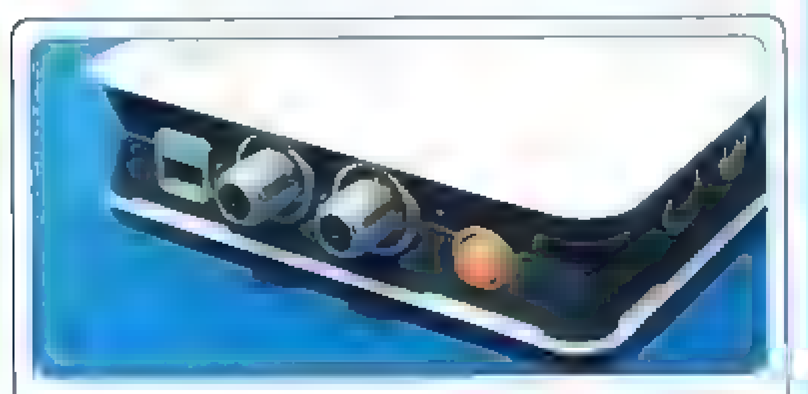
FM廣播收聽功能，則和一般的收音機操作並沒有什麼不同，要收聽廣播，當然首先要做的事情就是搜尋電台的頻道。搜尋頻道的方式可由程式自動幫您尋找或是利用控制列上的滑桿來拖曳搜尋，而若是各位已經知道某個電台的頻率時，也可以直接輸入，新增一個您想要的電台頻道。搜尋出來的頻道，會以電台1、電台2、電台3…來命名，同樣地，各位也可以為每個頻道加以重新命名。當然，所搜尋出來的頻道一定是很多個，但我們常聽的頻道可能是裡面的幾個而已，如果每次都要從頭開始搜尋，那就顯得有些麻煩了，因此TV USB II Deluxe也提供了10組最愛頻道設定功能，可讓各位儲存10組的電台頻道，方便日後直接選台。

產品規格

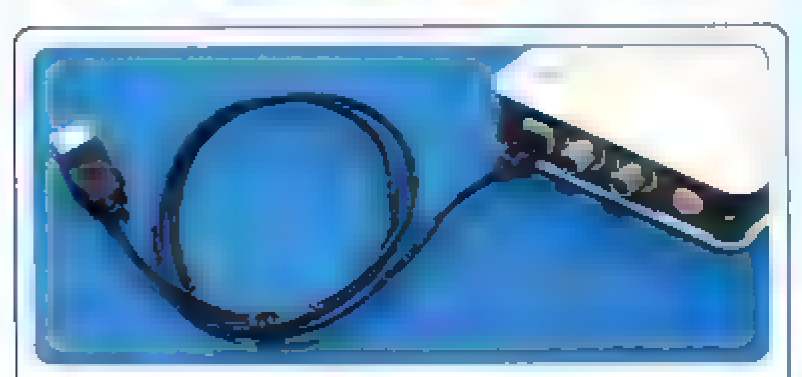
硬體介面	USB 2.0介面，搭配驅動程式須含DirectX 8.1或以上
電視調諧器	支援NTSC、PAL或SECAM，具181全頻道功能
FM解調器	支援FM立體聲，具10組記憶頻道功能
驅動程式	WDM驅動程式，可支援Windows 2000/XP
連接頭	一個TV訊號接收接頭、一個FM訊號接收接頭、一個DC電源接頭、一個S-Video視訊輸入接頭、一個Composite視訊輸入接頭、一個音源輸入接頭、一個音源輸出接頭
其他	內建二組USB連接埠



機身右側由左至右，分別是DC電源接頭、音源輸入接頭、音源輸出接頭與一個USB連接埠。



機身左邊則有另外二個USB連接埠，與一個AV端子與S端子的視訊輸入接頭。



後端橘色的按鈕為電源開關，另有TV訊號接頭及FM天線接頭。

底部有散熱孔的設計，各個接頭的功能在此有清楚的文字打印。

配件相當豐富，附有影像特效與剪輯光碟，還有一個質感相當不錯的皮套。

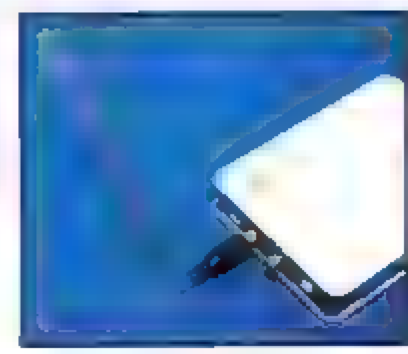
麗臺其他電視盒產品

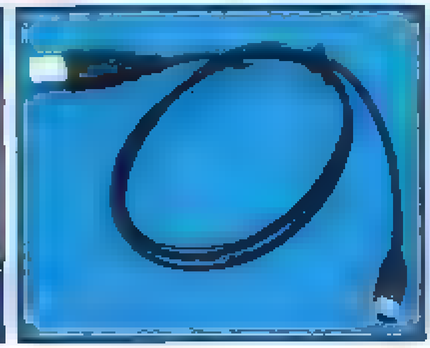
WinFast DV2000多媒體卡

針對數位攝影機的使用日益普遍，麗臺科技為滿足使用者在TV、FM之外的更高階影音擷取編修之用途，推出了WinFast DV2000機種，讓您的電腦立刻變成一部高級電視TV、收聽廣播FM、個人錄放影機PVR及IEEE 1394影音輸入功能DV的數位多媒體全功能整合系統。它擁有非常豐富且人性化的功能，具備完整的娛樂與影音通訊的多媒體功能，藉由WinFast DV2000創新設計，各位除了可以在電腦上收看電視TV、收聽廣播FM外，還可藉由IEEE 1394高速傳輸埠直接連接DV做影音擷取編修。

WinFast TV USB II電視盒

和此次所介紹的WinFast TV USB II Deluxe最大的不同點，就是沒有內建USB埠的設計，體積較大，但可直立式放置，節省桌面擺放空間，是優點之一。軟體操作介面與其他功能，兩者皆一模一樣，各位同樣可以利用此款電視盒在電腦上收看電視與收聽FM廣播。產品內建MPEG-1/MPEG-2/WMV影像及MP3/WMA聲音壓縮格式，支援開放式的影音擷取介面，可相容所有影編碼格式（如MPEG-4）。另外還支援微軟NetMeeting網路視訊功能，讓遠方的友人與您一同欣賞電視節目等即時視訊。針對動態影像，尤其是運動畫面，所開發出拖影、重影、雜紋消除技術，真正達到高品質的原影重現。





作者 李展吉

廠商 松下資訊科技股份有限公司 網址 psst.panasonic.com.tw 售價 18,800元

Panasonic X700 智慧型手機

Panasonic X700是松下第一款採用Symbian作業系統的手機，它不只是外型酷炫而已，內建的功能更是齊全。除了配備有30萬畫素VGA數位相機及6萬5千色的彩色螢幕，還內建了多種的應用程式，讓您輕鬆處理公事、瀏覽收發多媒體訊息。另外X700也可外接記憶卡擴充您的儲存空間，而且還支援多種無線傳輸功能，強大的行動辦公室，盡在掌中。現在，就向您笨重的公事包、PDA、手提電腦說Bye Bye吧！

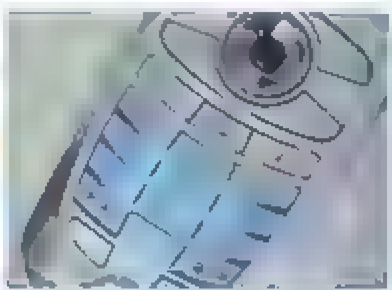
Panasonic X700 手機規格	
尺寸	97×49×23.9mm
重量	[illegible] g
主螢幕	6萬5千色，2吋
鈴聲	40和弦音源
使用頻率	GSM 900/1800/1900
通話時間	最高可達6小時
待機時間	最高可達250小時
其他	內建攝影鏡頭、補光燈、mini SD記憶卡插槽、紅外線及藍芽、支援JAVA

外觀

Panasonic X700的背面設計，搭載的是780mAh的鋰電池。

機身右側有一個標準的耳機插孔，紅色圈起來的部份則為吊飾孔。

外螢幕為4096色，自拍時外螢幕可當作觀景窗使用。



藍色鍵盤背光，亮度相當充足，夜晚看起來非常漂亮。

功能

簡易操作的九宮格主目錄選單，人人都可輕鬆上手。

內建30萬畫素的VGA攝影鏡頭，旁邊還有補光燈，照相錄影通通行。

直覺式的5向鍵，進入各個功能更快速。

提供mini SD卡插槽，可擴充儲存容量，是目前手機很重要的配備。

流線外型、輕巧時尚

Panasonic X700可以說是目前SmartPhone手機中體積最小的一款，整體採用亮澤不易沾指紋的銀，突顯出多元的層次感。折疊式的機身，採雙螢幕設計，主螢幕是6萬5千色的TFT，大小是2吋。上蓋有攝影鏡頭，左側有一個快捷鍵，右側則配置了耳機孔，其中快捷鍵有多種功能，它可以作為闔蓋自拍時的快門鍵，或是立即將來電的鈴聲靜音。翻開外蓋之後，則是鍵盤按鍵的配置，有別於以往的設計，這次Panasonic將電源鍵轉移到了鍵盤的右下方，而回撥鍵跟編輯鍵也都獨立出來位於鍵盤上方。方便的五向按鈕則提供直覺式的操作，人人都可輕鬆上手。另外鍵盤的背光是藍色的，亮度相當充足。

內建相機與多媒體功能

Panasonic X700使用Symbian 7.0作業系統，因此能讓手機有更多強大的功能，一般手機該有的功能就不必多說了，智慧型手機最大的特色就是具有擴充的功能，Panasonic X700可同時執行多種程式，還可瀏覽或編輯Office文書檔案（Word、Excel、Power Point）。不僅如此，Panasonic X700更有強大的軟體外掛功能，各位只要下載Symbian 7.0相容的應用軟體，那麼要聽MP3音樂、使用MSN即時通，或是網頁瀏覽、玩Java遊戲等等通通沒問題。當然啦，照相的功能也是不可少的，Panasonic X700內建30萬畫素的數位相機，有4倍數位變焦，鏡頭位於機蓋處，並有加上保護鏡保護，不必擔心進塵問題。拍攝時，除了可使用主螢幕取景外，自拍時外螢幕也可當作觀景窗，拍攝模式有橫式及肖像（直式）兩種，喜歡照大頭貼的人想必會非常喜歡。Panasonic X700除了可以拍照外，也可以錄影，並且時間長短無限制。

傳輸功能完備、資料存取方便

Panasonic X700除了機體本身能以USB線連接電腦進行資料傳輸外，也內建了紅外線與藍芽無線傳輸功能，讓各位免於無謂的牽絆，無線溝通更方便。同時，Panasonic X700還配置有mini SD記憶卡插槽，並內建有8MB的記憶體空間，這樣的搭配可帶來更強大的行動資料處理能力。好康的更在後頭，產品隨貨附贈一張128MB的mini SD卡，比起多數廠商所附贈的16MB，Panasonic可是大方不少哦。

選購指引

優點……就是它了！

* 體積不大的折疊機，商務方面功能很多。
* 內建8MB記憶體，並可外插記憶卡擴充儲存空間。
* 穩定性高，當機率低。

缺點……再考慮看看！

* 開機速度稍慢，是可以再改進的一點。
* 全部仰賴鍵盤操作，沒有觸控筆來得方便。

廠商 人因科技股份有限公司 **網址** www.ergotech.com.tw **售價** 256MB＝4,290元(未稅)　512MB＝5,290元(未稅)

人因DeeJay阿尼機
神行鈦寶MP3隨身碟

MP3產品炙手可熱，造型爭奇鬥妍，人因科技也不甘示弱再推出一款炫目新機種－DeeJay神行鈦寶－阿尼機。拋開應有功能不提，光是外型就迷倒眾生的DeeJay阿尼機，長得酷似阿尼，科技藍（512MB）－時尚耀眼、珍珠白（256MB）－高貴純真，配在胸前想必是眼光注目焦點，可別怪它搶了您的鋒頭唷！阿尼機有著USB 2.0高速傳輸速度、OLED雙色顯示、90dB絕佳音質效果、內建FM收音機、還具備詞曲同步功能，不賴吧，趕緊來瞧瞧。

DeeJay阿尼機（ET-U20系列）產品規格	
傳輸介面	JSB 2.0
內建記憶體容量	256MB/512MB
FM調頻收音功能	有，可記憶30組不同電台頻道
播放格式｜錄音格式	MP3、WMA,MP3、WAV
頻率響應	20Hz to 20KHz
訊噪比	90dB
電源	鋰電池240mA
最大持續播放時間	可連續播放約7小時

外觀

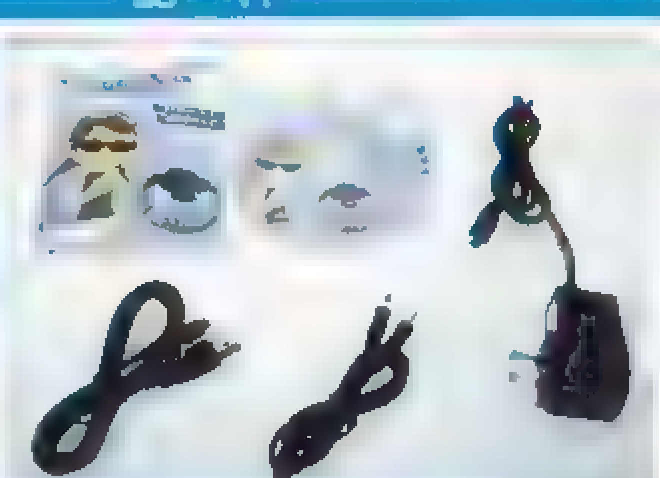
圓形的操作控制盤，中間最大的一顆是播放／暫停按鈕，上端寫著「M」字的則是功能選單按鈕

阿尼機採用USB 2.0高速傳輸介面，這是將JSB線接到機身的情形

機身所提供的連接孔，由左至右分別是耳機孔、USB線插孔、Line-in音源輸入接孔。

配件

[illegible]耳機，耳機上有吊飾線，方便結合隨身碟



其餘的配件包括有說明書、驅動程式光碟、USB連接線、Line-in音源線與充電線。

功能

具備FM收音機功能，可透過調錄，還可儲存30組電台頻道。

大型雙色OLED面板設計，可同時顯示四行不同之豐富資訊。

產品特色

這款MP3隨身碟最大的賣點，不用說，就是外型長得像卡通「南方四賤客」中的阿尼，所以稱做阿尼機，圓圓的樣子實在是酷炫到了極點。產品採用USB 2.0高速傳輸介面，內建鋰電池，充完電後，電池連續播放時間可達7小時，少了加裝乾電池的重量，因此體積非常輕巧，只有40公克重。

基本的特色有哪些呢？首先是採用雙色的OLED螢幕，曲名會以藍色字幕顯示，電池存量及音場效果會以黃色顯示，而且因為OLED螢幕本身就能主動發光，所以不用靠背光，在夜間也能清楚顯示。其次，它整合了五合一功能於一身，不僅可以當做隨身碟儲存一般資料與播放MP3/WMA音樂外，還有FM收音機、錄音筆、語言學習機、Line-in對錄功能，兼具娛樂與實用性。其中在音樂播放模式方面，還有著MP3詞曲同步雙行顯示功能，可以在播放歌曲的同時顯示歌詞，而且有六種音場效果任君選擇（正常、搖滾、爵士、古典、流行、低音）。更重要的是，它的音質也極為清晰，有著高達90dB的訊噪比，真正挑戰您對聲音品質格外講究的聽覺神經。

數位錄音與語言學習功能

阿尼機也有數位語音快速錄製功能，除可利用機身內建的麥克風錄音外，也可透過音源線（Line-in）對錄聲音資料，直接錄完就是MP3格式，不需再經過轉檔的手續。錄音時有7段取樣頻率可以選擇，從最低8000Hz開始，最高的取樣頻率可支援到48000Hz，換句話說，要錄成CD的音質（44100Hz）並不成問題。阿尼機依型號的不同，有內建256MB及512M的記憶體容量，以256MB來講，最低品質的取樣頻率可以錄到16小時左右。

另外，阿尼機也有語言學習的機能容載，可以將您所錄下的聲音檔、WAV或MP3格式檔案，在某一個區段內重複不停的播放，藉以達到學習的效果。前面有提到過，阿尼機也具有FM調頻廣播收聽功能，可收聽中、韓、歐美（88MHz~108MHz）等地電台，並可儲存30組電台頻道，而這個部份也是可錄音的，具有「邊聽邊錄」模式，可將廣播訊息或錄音存下，同步監控錄音效果與品質。

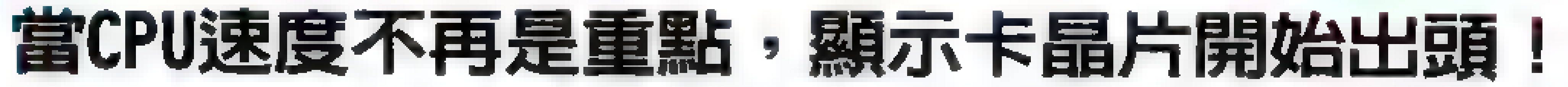
選購指引	
優點……就是它了	
＊ 信噪比高達90dB，音質清晰。	
＊ 可播放子資料夾之音樂檔案。	
＊ 具備MP3詞曲同步顯示功能。	
缺點	再考慮看看
＊ 使用鋰電池，不若乾電池替換方便。	
＊ 按鍵鎖與錄音鍵沒有獨立按鈕設計。	

作者：莫凡

規格交替！

PCI-E 取代 AGP 成為主流

PCI-E 顯示卡在今年已成為電腦裡標準的規格了，雖然 AGP 顯示卡仍有其市場性，然 PCI-E 高速的匯流排設計，終將取代 AGP & PCI。還在評比 AGP 顯示卡的效能嗎？別落伍了…



當CPU速度不再是重點，顯示卡晶片開始出頭！

自從電腦發明出來之後，CPU 的時脈速度一直是領導 PC 產業進步的原動力，不過近兩年來，CPU 的處理時脈似乎已經到達一個瓶頸，這個瓶頸除了技術上的問題之外，還有就是軟體配合的問題。相信用 P4 3.4GHz 跟 P3 1GHz 來開 word 文件檔，在時間上應該不會有太大的差別！但是若要玩遊戲，用這兩個 CPU 搭上一個 Geforce 6800 Ultra 跑起來的效果，基本上都是相當漂亮滴！所以說，顯示卡晶片已經開始取代 CPU 在 PC 上的領導地位，逐漸成為規格改版的主流之一。

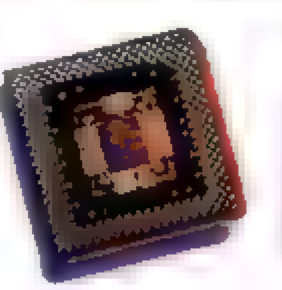
要從 24 年前的 IBM 電腦說起

話說 PC 的介面規格，最早是從 IBM 電腦制定出來的，那時候採用的匯流排是「PC/XT」匯流排，當時的工作頻率僅有 4.77MHz，資料寬度也才 1 Byte，傳輸速率為 2.38MB/s，你可別笑它的規格唷！當時可是才 1981 年，也就是 24 年前的事情...。到了 1982 年，ISA (Industry Standard Architecture) 匯流排逐漸開始成形，主要還是從 PC/XT 來作修改，ISA 匯流排增加了資料傳輸的寬度與定址空間，還加強了中斷處理和 DMA 傳輸能力，工作頻率則拉高到 8MHz，資料寬度增加一倍到 2 Byte，傳輸速率為 8MB/s，比較資深的玩家應該都還記得，一直到 Intel 史上無敵強的 440BX 晶片上，都還可見 ISA 匯流排的蹤跡。

而 PCI 介面，1991 年隨著圖形視覺化作業系統「Windows」誕生，原本的 ISA 介面面臨嚴重的挑戰，資料速度不夠快，讓電腦在執行 Windows 大量圖形化介面產生問題，這時候已經是超級大廠的 Intel 開始提出 PCI (Peripheral Component Interconnect Special Interest Group) 介面的規格，畢竟 Intel 是老大，此規格一推出就獲得 百多家廠商的支援，其中像是 IBM、HP 等，也因此造就到現在都還很「搖擺」的 PCI 介面。

8 Bit & 16 Bit ISA匯流排插槽

PCI 介面具有匯流排主控技術，讓周邊介面可以「動態分配」系統資源，用以拉高資料傳輸速度，第一代的 PCI 介面頻寬已經有 133MB/s，足足比 ISA 高上 16 倍之多，讓當時包含 2D、3D 許多圖形程式得以紓解，換句話說，電腦能呈現的「視覺」更加的美觀了。到了 1995 年，Intel 主打 MMX 多媒體處理器，讓電腦不再只是「工作機」，進而轉換成真正的「多媒體核心」，所以大量的 3D 遊戲與程式編輯開始瘋狂搶進 PC。當然，原本的 PCI 架構就無法提供這樣多的資料量，舉例來說，當系統的桌面設定為 1024X768、16bits 的時候，資料傳輸速度需要 200MB/s，但是 PCI 最高也只有 133MB/s，很明顯的不足以提供所需，這時，系統的速度完全被 PCI 所拖累了！



IBM PC Model 5150

- 生產年代：1981 年
- CPU：intel 8088
- Speed 4.77MHz
- RAM 64KB
- 顯示 單色、320x200 CGA 模式 4-8 彩色

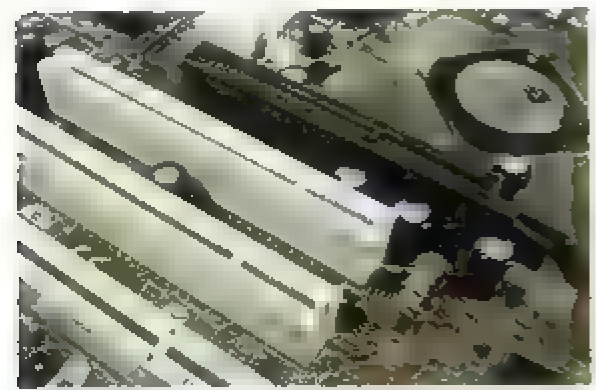
AGP 成為近年來顯示卡介面的主力

哪裡速度慢就要從哪裡改起！AGP (Accelerated Graphics Port，圖形加速匯流排) 介面也因此應運而生，不知道大家有沒有發現，前面提的匯流排都沒有特定強調「圖形加速」字眼，而 AGP 的誕生就是為了要拉高顯示速度，讓傳輸的速度可以從 PCI 的 133MB/s 提升到 AGP 2X 的 532MB/s，到了 1998 年 AGP 4X 則衝上 1.2Gb/s，而現在風行的 AGP 8X 則是 2000 年出現，傳輸速度可達 2.4Gb/s，最早出現的 AGP 就是前面提到 Intel 440BX 晶片組。

AGP 介面採用 32 位元資料匯流排以及 66MHz 頻率，其「雙向傳輸」的技術讓 AGP 能在一個週期內同時傳送與接收資料，並確立 Pipeline 流水線的概念，大幅縮短了記憶體訊號的等待時間，提高繪圖處理的工作效率。從此之後，

顯示介面跟一般週邊介面正式分家，顯示卡有顯示卡專屬的AGP，其他介面則是依舊抱著PCI，過著幸福快樂的日子…。

不過沒想到已經拼上2.4Gb/s的AGP 8X也是有不夠用的一天！現在我們所使用的電腦，除了一般資料的運算之外，絕大部分的遊戲都已經強調「視覺化享受」，不但場景超大，而且畫質細膩且超精緻，讓AGP 8X也是跑的氣喘如牛，所以現在才會進入到PCI Express的匯流排。

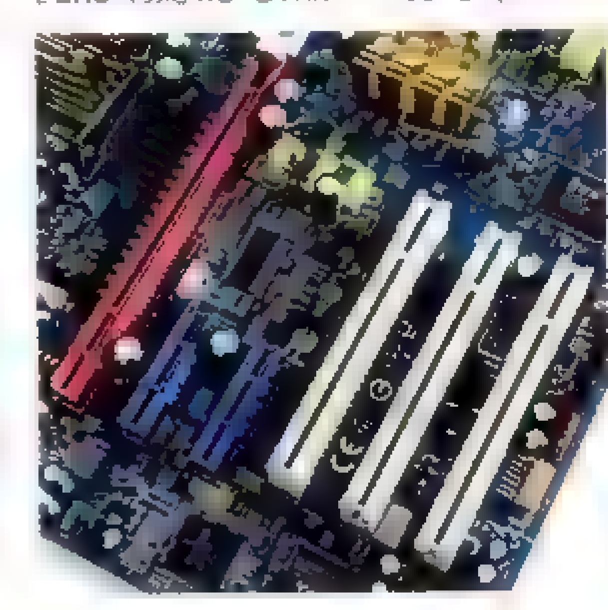


AGP＋PCI…即將退位。

PC匯流排的徹底革命－PCI Express

PCI Express也是咱們I老大搞出來滴！PCI Express架構產生在Intel的3GIO（3dr Generation I/O）概念，2002年7月23日經過PCI-SIG審核後正式公佈，目前是PCI Express 1.0版本。在PCI Express設計上，將原本電腦組件中的「平行傳輸模式」完全推翻，改用「串列模式」取代，資料傳輸速度達到了2.5Gb/s。PCI Express採用了通道的串列模式，在家用電腦上主要有用於取代目前AGP顯示卡介面的PCI Express X16，以及取代目前PCI介面的PCI Express X1、X2，所以PCI Express就是完全的顛覆原本PC介面，不但是圖形變快，大家都一起變快嚕！

PCI Express傳輸主要由Lane以及Link組成，一個Lane稱為X1 Link，PCI Express X1則表明有1組Link，X1 Link在雙向傳輸的時候速度為500MB/s，而PCI Express的最高規格X32則可以達到16GB/s的傳輸速度，相當於PCI介面速度的60倍！



PCI-E X16＋PCI-E X1＋PCI…主流規格正式上路。

矽統科技PCIe系列晶片 唯一取得PCI -SIG官方認證之台系晶片組廠商

矽統科技PCIe系列四款晶片(SiS656、SiS649、SiS756及SiS965)率先獲得PCI-SIG組織認證，成為第一家同時也是唯一一家取得PCI-SIG組織官方正式認證的台系晶片組廠商。目前矽統科技SiS 756晶片已獲得主機板廠商包括華擎(Asrock)、華碩(ASUS)、精英(ECS)、富士通．西門子(Fujitsu-Siemens)、技嘉(Gigabyte)及微星(MSI)等採用設計；SiS656和SiS649亦為華碩(ASUS)、精英(ECS)、鴻海(Foxconn)、富士通．西門子(Fujitsu-Siemens)、技嘉(Gigabyte)及微星(MSI)等主機板廠商採用。這些搭載矽統科技晶片的主機板產品目前皆已進入設計階段。

[illegible]			
CPU支援	Intel Pentium 4 FSB 800 533 400 MHz	Intel Pentium 4 FSB 800 533 400 MHz	AMD Athlon64 FX 2000MT/s
記憶體支援	雙通道DDR2 667 533 400雙通道DDR 400,333,266	雙通道DDR2 533 400單通道DDR 400 333/266	雙通道DDR-400/333/266
顯示卡支援	PCI Express x16	PCI Express x16	PCI Express x16
HyperStreaming技術	Yes	Yes	Yes

準備一張PCI-E的主機板吧！

好了好了，不說這一堆規格了，要說下去我看來個一本軟世都不夠啦！這次我們準備給大家的，就是五張PCI-E的顯示卡唷！全部都是採用nVIDIA Geforce 6系列顯示晶片，這次測試也是歐兹第一次PCI-E顯示卡的報導，我們也去找了張For PCI-E介面的主機板「技嘉GA-8I915G Duo 915G」來當作平臺，GA-8I915G Duo 915G採用Intel 915G Express晶片組，包含雙通道DDR記憶體、PCI-Express介面，並內建Intel Graphics Media Accelerator 900顯示晶片以及可增進資料儲存效能的Serial ATA介面，因而整體效能有顯著的提昇。

Intel 1915G晶片組架構圖

硬底子

顯示技術	Extreme Graphics	Extreme Graphics2	GMA900
顯示核心頻率	200MHz	266 MHz	333 MHz
顯示記憶體頻寬	2.7GB/S DDR333	6.4GB/S DDR400 雙通道	8.5GB/S DDR2 533 雙通道
DirectX 版本	DX 7	DX 7	DX 9
圖元流水線	N/A	4	4
外接顯示卡規範	AGP 4X	AGP 8X	PCI Express x16
外接顯示卡頻寬	1.06 GB/S	2.1 GB/S	4.0 GB/S
外接顯示卡並行	不支援	不支援	支援

▲Intel 二代整合圖形處理器規格表

GeForce 6800U	16 條	6 個	256 位元	GDDR3	400MHz	1100MHz
GeForce 6800GT	16 條	6 個	256 位元	GDDR3	350MHz	1000MHz
GeForce 6800	12 條	5 個	256 位元	GDDR	325MHz	700MHz
GeForce 6800LE	8 條	4 個	256 位元	GDDR	300MHz	700MHz
GeForce 6600GT	8 條	3 個	128 位元	DDR3	500MHz	1000MHz
GeForce 6600	8 條	3 個	128 位元	DDR3	300MHz	550MHz
GeForce 6200	4 條	3 個	128 位元	DDR	300MHz	500MHz

▲nVIDIA Geforce 6 系列顯示晶片規格表

技嘉GA-8I915G Duo 915G主機板

中央處理器	Intel Pentium4 3.6GHz LGA775
主機板	技嘉GA-8I915G Duo 915G
記憶體	威剛 DDR2 256MB*2
硬碟機	WD360 10,000RPM 8M S-ATA
作業系統	WinXP SP1英文版、DirectX 9.0c

▲測試平台表 顯示晶片不同，請勿直接比較數據

寶聯PixelView Geforce 6200

特價 4[illegible]元

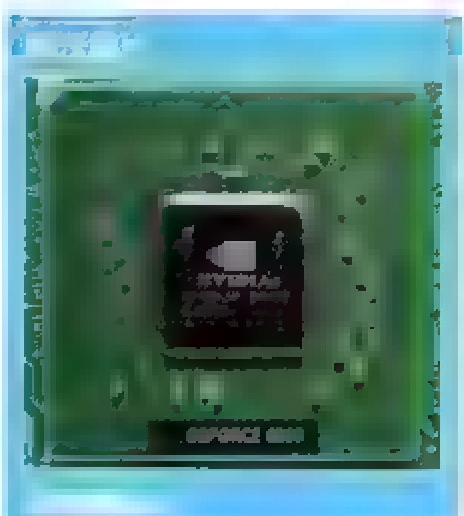
首先我們來看寶聯送來的PixelView GeForce 6200，PixelView Geforce 6200顧名思義採用nVIDIA Geforce 6200顯示晶片，支援Microsoft DirectX 9.0 Shader Model 3.0以及UltraShadow II技術，為新一代陰影密集型遊戲（比如《DOOM III》）帶來快捷的運行速度，內建256MB、128bit顯示記憶體，不需要外接電源即可運作，對於遊戲玩家來說，這張顯示卡不但便宜而且內建高達256MB的記憶體，讓遊戲在跑大型場景上不會有Delay的現象。

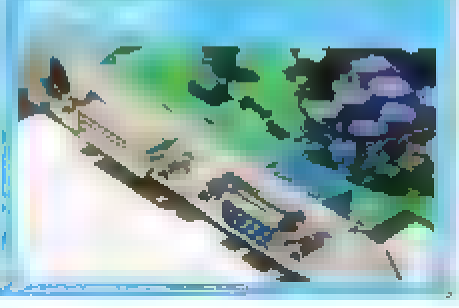
寶聯PixelView Geforce 6200規格表

顯示卡繪圖晶片	GeForce 6200
晶片核心工作時脈	300MHz
內建繪圖記憶體	256MB
記憶體工作時脈	333MHz
輸出入介面提供	D-Sub、DVI-I、S端子
RAMDAC	Dual 400MHz

寶聯PixelView Geforce 6200測試數據一覽

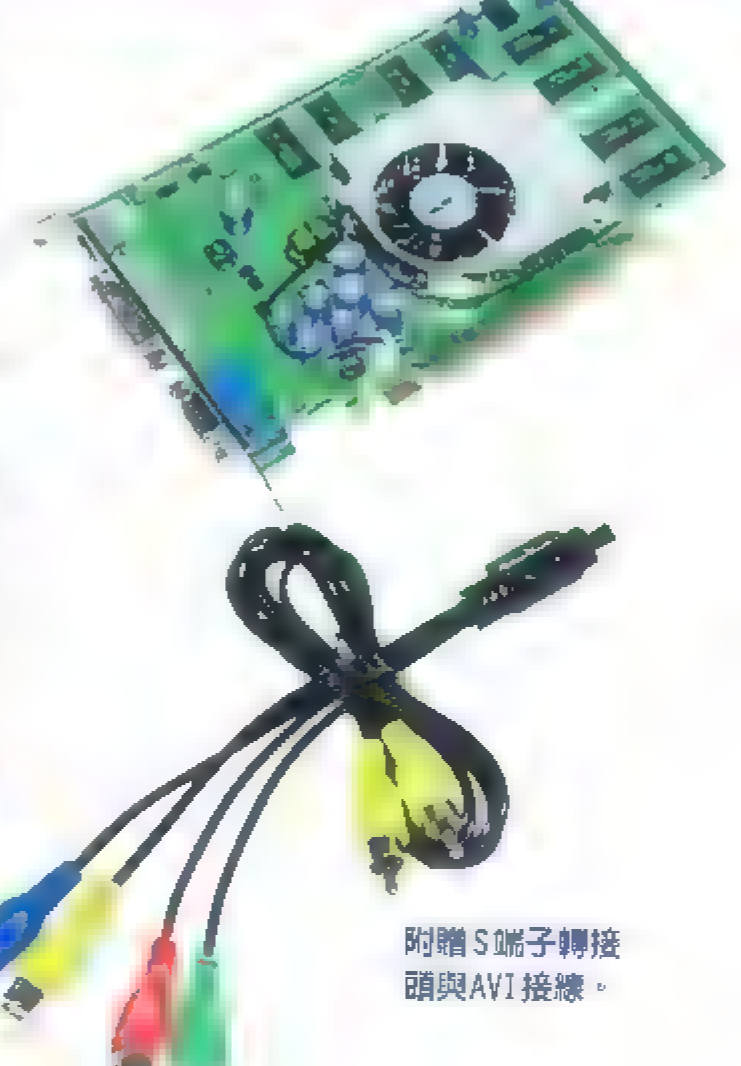
3Dmark 2001 SE	9321
3Dmark 2003 1024X768 32bits	3742
3Dmark 2005 Score	1417
3Dmark 2005 Score 4FSAA、8AF	1059
AquaMark 3 4XAF	25681
DOOM III 1024X768 32bits HQ	39.9





nVIDIA Geforce 6200在價格定位上就是主打低價市場，設計基於NV44圖形核心的GeForce 6200，以120～130美元的報價殺入低階主流市場，而很多討論區與各大技術網站都廣泛的提出，可以讓6200稍稍超頻一下變成nVIDIA Geforce 6600速度的文章（GeForce 6200強大的超頻能力已經得到了多方面的證實，而破解方面，可以使用RivaTuner這個軟體可以輕易打開被關閉的4條渲染管線，從而使其變成6600），而且GeForce 6系列的GPU還具有GPU可編程視頻處理引擎，用於實現既目的高清晰視頻重播效果，所以在市場上nVIDIA Geforce 6200的銷售也算是不錯。

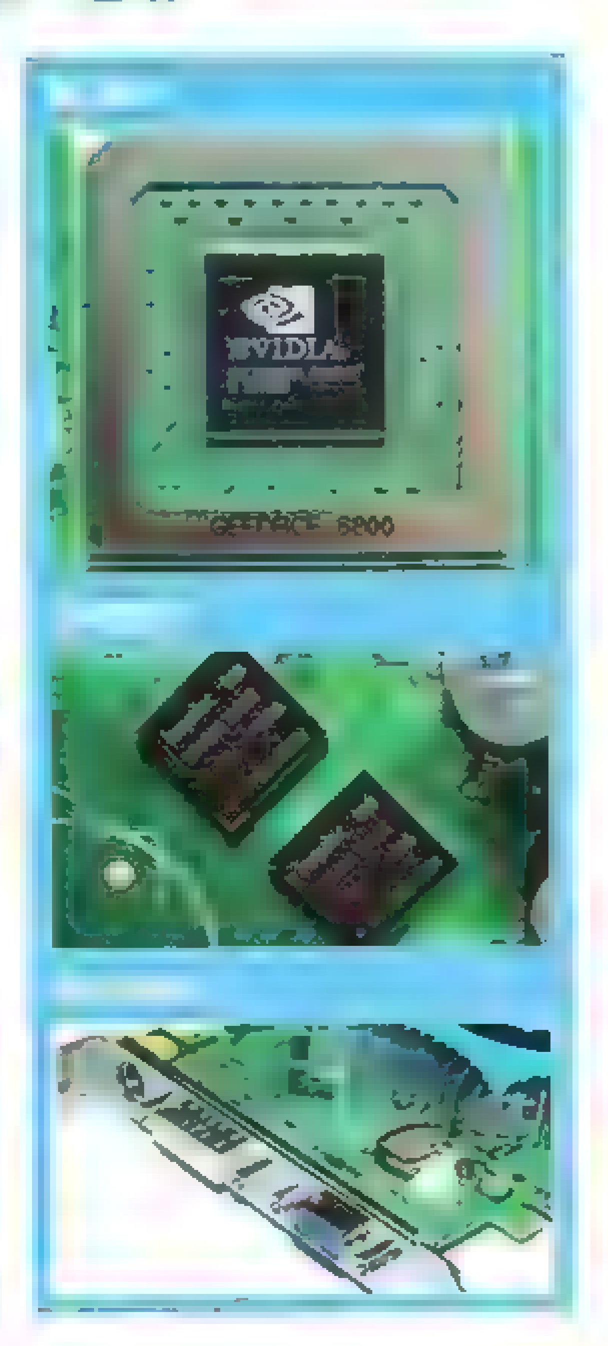
用的電容容量不大，但是數量挺多的。


附贈S端子轉接頭與AVI接線。

麗台Leadtek PX6800 TDH

Leadtek PX6800 TDH採用GeForce 6800顯示晶片，內建256MB DDR顯示記憶體，這張顯示卡使用了傳統的綠色PCB，用料上相當豪華且作工精良，與其他GeForce 6800同樣採用了基於0.13μm的Nv40繪圖核心引擎，擁有5條頂點處理通道和12條圖元處理通道，它還硬體支援DirectX9.0、OpenGL 1.5標準和Shader Model 3.0，即使是面對未來的應用環境，這款顯卡也同樣顯得遊刃有餘。

SLI是NV今年推出的一種新技術，利用兩張顯示卡串接來達到更好的顯示效果，與當年的Voodoo串接有異曲同工之妙，而這張顯示卡也支援SLI串接技術，此外PX6800 TDH供電部分顯然沒有6800Ultra那麼誇張，不需要外接電源就能夠滿足它的要求，單面8顆的DDR顯示記憶體是hynix 2.8ns的記憶體，其頻率並不高，這張卡的繪圖核心/顯示記憶體默認頻率是325/600MHz(DDR)。



麗台Leadtek PX6800 TDH規格表

顯示卡繪圖晶片	GeForce 6800
晶片核心工作時脈	325MHz
內建繪圖記憶體	256MB
記憶體工作時脈	300MHz
輸出入介面提供	D-Sub、DVI-I、S端子、HDTV選購
RAMDAC	400MHz

麗台Leadtek PX6800 TDH測試數據一覽

3Dmark 2001 SE	[illegible]
3Dmark 2003 1024X768 32bits	[illegible]
3Dmark 2005 Score	[illegible]
3Dmark 2005 Score 4FSAA、8AF	[illegible]
AquaMark 3 4XAF	[illegible]
DOOM III 1024X768 32bits HQ	[illegible]

麗臺Leadtek PX6600 GT TDH

另外一張麗臺送來的是屬於中高階的nVIDIA Geforce 6600GT顯示晶片－麗臺PX6600系列PCI-Express介面顯示卡，目前有PX6600 GT TDH及PX6600 TD二種不同的規格。PX6600 GT支援的SLI技術，充份發揮PCI-Express的效能潛力，新匯流排的傳輸頻寬為AGP 8X的二倍，並以每秒超過4GB的速率進行上傳與下載，還支援新一代高解析度的HDTV電視輸出，而第三代的Intellisample 3.0影像優化技術，能讓應用程式及3D遊戲以更高的解析度及更順暢的速度執行。這張顯示卡最高解析度可以達到2048x1536@75Hz、32bits。

PX6600 GT的SLI可將二組PCI-Express介面的繪圖卡安裝在同一塊主機板上，用來指揮資料流的傳遞以及提供動態的負載平衡機制，讓電腦將遊戲中的場景創造出極近完美的感受，此外，隨顯示卡附贈最熱門的《波斯王子：時之砂》以及《間諜遊戲2：潘朵拉計劃》兩款大作，這樣就可以買了卡馬上玩Game囉！

麗台Leadtek PX6600 GT TDH規格表

顯示卡繪圖晶片	GeForce 6600 GT
晶片核心工作時脈	500MHz
內建繪圖記憶體	128MB DDR3
記憶體工作時脈	500MHz
輸出入介面提供	D-Sub、DVI-I、S端子、HDTV選購
RAMDAC	400MHz

麗台Leadtek PX6600 GT TDH測試數據一覽

3Dmark 2001 SE	[illegible]
3Dmark 2003 1024X768 32bits	8101
3Dmark 2005 Score	3279
3Dmark 2005 Score 4FSAA、8AF	2397
AquaMark 3 4XAF	52685
DOOM III 1024X768 32bits HQ	78.7

技嘉Gigabyte Geforce 6600 GV-NX66128D

售價 6,500元

技嘉Gigabyte Geforce 6600 GV-NX66128D 搭載nVIDIA GeForce 6600繪圖晶片，內建的 128 bit、128MB DDR1 記憶體介面，採用創新nVIDIA CineFX 3.0 技術為新世代繪圖處理架構，這套先進而高效率的算圖架構提供先進的程式能力，而精準度色彩設計可以大幅增加3D顯示效能。此外，CineFX 3.0技術支援高階著色語言，更有效的處理廣義的頂點和圖形圖元，以及連接至記憶體和中央處理器的高傳輸頻寬，使得動畫中的角色們栩栩如生！

技嘉Gigabyte Geforce 6600 GV-NX66128D支援UltraShadow II 技術、INTELISAMPLE 3.0 技術、Z軸資料過濾、非等向性過濾與反鋸齒功能以及128位浮點色彩精度，不論是目前最新的DirectX 9.0遊戲或是熱門3D動畫，Geforce 6600 Gv NX66128D可以讓你盡情享受於流暢與寫實的影像處理。

技嘉Gigabyte Geforce 6600 GV-NX66128D 規格表

顯示卡繪圖晶片	GeForce 6600
晶片核心工作時脈	350MHz
內建繪圖記憶體	128MB DDR1
記憶體工作時脈	550MHz
輸出入介面提供	D-Sub、DVI-I、S端子
RAMDAC	400MHz

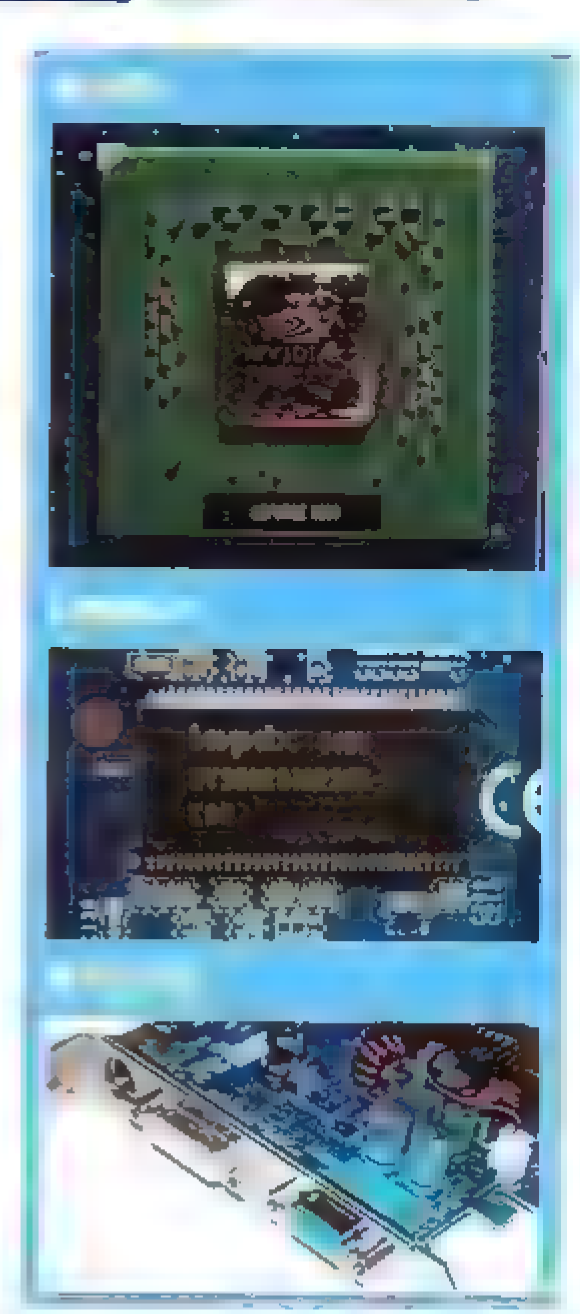
技嘉Gigabyte Geforce 6600 GV-NX66128D 測試數據一覽

3Dmark 2001 SE	24592
3Dmark 2003 1024x768 32bits	4901
3Dmark 2005 Score	[illegible]
3Dmark 2005 Score 4FSAA、8AF	1481
AquaMark 3 4XAF	[illegible]
DOOM III 1024X768 32bits HQ	54.6

技嘉Gigabyte Geforce 6200 GV-NX66128D

售價 3,990元

技嘉科技GV-NX62128D 採用nVIDIA 6200核心代號是NV43-V顯示晶片，同樣都是NV43，但是6200則是NV43-V，如果將6200與6600兩者相比較的話，事實上最大的差異就是pipelines變成了4條，相同的也是支援SM 3.0與DirectX 9指令集。nVIDIA 6200取消了記憶體控制器上的Color and Z-Compression功能，這對於6200來說，則是影響在「減少記憶體頻寬的損耗」這項功能上的效率變的較差一些，所以對於開啟高解像度、AA反鋸齒模式以及Anisotropic Filtering方面會有部分程度的效能降低。



GV-NX62128D不需要外接電源（其實這次的五張顯示卡都不需要外接大Pin電源），而整體PCB採用技嘉一慣藍色系製作，配置上相當整潔清爽，電容部份採用鋁殼電容，隨顯示卡附贈PowerDVD 5.0以及一條技嘉專屬的S端子視訊轉換線材。

技嘉Gigabyte Geforce 6200 GV-NX66128D 規格表

顯示卡繪圖晶片	GeForce 6200
晶片核心工作時脈	450MHz
內建繪圖記憶體	128MB DDR1
記憶體工作時脈	500MHz
輸出入介面提供	D-Sub、DVI-I、S端子
RAMDAC	400MHz

技嘉Gigabyte Geforce 6200 GV-NX66128D 測試數據一覽

3Dmark 2001 SE	9338
3Dmark 2003 1024x768 32bits	3745
3Dmark 2005 Score	1405
3Dmark 2005 Score 4FSAA、8AF	[illegible]
AquaMark 3 4XAF	2564.8
DOOM III 1024x768 32bits HQ	40.2

Game PAD
遊戲口袋書
RO 級數狂飆
攻略特刊包
獨家發行
玩了一個星期升不到一級？！
為什麼同時和朋友一起玩，我卻升的比別人慢慢慢……？
你選對地圖打對怪了嗎？！
合適的地圖
決定了你的升級速度
各職業1~99級快速練功地圖～完整呈現
RO 級數狂飆
幫助你快速晉身各伺服器前百強
各階段時期 素質配點與技能配點～完全剖析
以十級為單位 的裝備最佳建議
各職業 最符合C/P（投資報酬率）的地圖完整一覽
各階段 裝備行頭參考建議
售價 149元
1月下旬 各大便利商店均售
買就送 全新地圖海報一張
RO 2005年精美獨家桌曆及
RO開卡100點帳號
遊戲新幹線科技股份有限公司
智冠科技股份有限公司

這是一個開放的園地，只要你對雜誌內容建議、贈獎活動、文章、感言或是塗鴉，都能利用回函及「軟體世界專用電子信箱」來與《軟體世界》編輯部交流；而只要你的大作刊登於「讀者我最大」(不包含讀者問答)皆可獲得下期的「軟體世界」一本。(如果要放筆名的讀者，請記得要註明喔！)

電子信箱：swmqa@unochina.com

讀者問答

READER'S

Q1

●這一期有些地方好像有錯字喔！p95 マクル介紹那邊第3行"為一"方法；p128 最左上角，代理："策略模擬"、類型："射擊戰略"不太對吧！還有，大富翁7為什麼也是射擊戰略類的呀？

臺北　許馨云

A1

原本編輯部的稿件在進廠印製之前，都會經過負責編輯、主編及老監四校的流程，照理說應該是會把錯誤降到最少程度，想不到還是…老監在此得代表編輯部跟各位讀者道歉，並且會擬定辦法來鼓勵讀者一起來捉臭蟲(BUG)，期許讓這些錯誤與軟世無緣再相會。

p95 マクル介紹部份：

"為一"方法→"唯一"方法

p128 最左上角：

代理："策略模擬"→"ATARI 英寶格"

類型："射擊戰略"→"策略模擬"

p136 大富翁 7 的資料更正為：

撰稿作家：小小隻絨毛狗

製作公司：大宇資訊

代理公司：大宇資訊

遊戲類型：益智

建議售價：NT$ 660

基本配備：CPU PII-450MHz、RAM-128MB、HDD 1.2GB以上、16MB nVidia GeForce2 or ATI Radeon 支援 DirectX 9.0/OpenGL/Direct3D 之相容顯示卡

Q2

●TO 小編：

我是遊世的老讀者，在我未生病之前(我是癌症末期患者)，它就是我每月的生活重心，每個月最期待的事；生病之後，它就成了我生活中最大的樂趣(因為醫院實在有夠無聊＝＝)也因此雖然國中畢業了，我和我的同學仍然一直保持連絡，為的就是這本雜誌。雖然它和軟世合併了，不過合併之後的軟世也很不錯，所以在此小弟我我要對小編您們說一聲"阿里ㄚ多"，謝謝您們為我帶來了許多的快樂，也請您們要繼續加油～甘爸爹＾＾。最後要提醒小編們要多注意身體健康ㄛ……

對了！請問一下！！這一期的抽獎活動我有點搞不清楚。這一期的有獎徵答不是要用"明信片"附上"截角"寄回嗎？為什麼上面還寫說，用回函寄回正確解答，這…這不是有點奇怪嗎？

高雄　校仔冰

A2

說到住院，老監在前幾年也曾經因車禍住院，雖然行動尚稱便利，說真的日子是過得蠻無聊的！還好軟世能為你增添些許生活樂趣，成為生活的一部份，這對編輯部來說是相當光榮的事(就如同廚師最大的榮耀不在於得什麼獎，而是客人能把菜都吃光！)也希望各位讀者能為校仔冰讀者多加油，祝他能早日康復。

至於有獎徵答部份，"用明信片附上活動截角寄回"是正確的，用"回函"寄回正確解答中的回函是指這張貼上活動截角的明信片，所以應該是表達方式有些落差，老監會要求負責編輯改正文詞，否則要他把所有弄錯的回函都吃下肚去….

Q3

●「為什麼…為什麼…」每次我寄回函都滿心期待的寄出去，但是每次買軟世都真的好緊張，一買回去，趕緊翻到後面……沒有我的名字，沒有中獎，連我的問題也都沒有回覆…你們都沒有在看寄來的回函，嗚……這次一定又不會中的，對吧！這次的軟世好像沒有送 Demo 遊戲耶…沒有經費了嗎？

屏東　鍾昇軒

A3

說實話，除了因某些緣故未寄達編輯部的回函之外(原因請自行想像)，老監可是每封都會仔細看過喔！不過說實在的，每期的讀者回函都堆積如山，有如雪花般的多，但是雜誌版面有限，所以有非常多的回函都無法在這裡答覆，實在是很抱歉……不過在此老監透露一個容易被刊登出來的秘方：寫得越多、內容越引人注目(好壞皆可)、大多數讀者都會關心的議題，老監就會將它請上舞台露露相囉！至於抽獎，就真的是各安天命了…＝ ＝)

讀者發牢騷

READER'S

讀者的勉勵 1

還記得第一次買軟世的時候，好像是在六年級還是在國一的時候。那個時候軟世還是大大一本 1 xx 的時代。現在愈來愈多雜誌，競爭真激烈，逼得軟世也得"改版"。已經有3年沒買軟世了，看到這樣的改變，就買了一本來看看。

雖然編輯部變了很多，厚度跟＄也變了，但我發現軟世變得更好了。廣告變少，價錢變低，內容變更豐富，即使頁數變少了。很棒～再加油～

買軟世以來第一次寫回函，感覺真不錯。不過真在很怕回函會被寄丟...為了贈品！為了投稿！我以後會繼續投稿，軟世加油！！

讀者的勉勵 2

大學學測的前兩週， 我在參考書堆中
度過了我的十八歲生日。
感謝軟世
成為我埋首苦讀中的一種管道
讓我更有動力衝刺
也請你們將這本
優質的遊戲雜誌
永久傳承下去
加油
目標政大

明星志願2000真的不錯玩！大家可以回味一下，實現夢想：生日當天寄出這封回函，希望能中獎。

讀者的感謙 1

1.從改版以來，每次寄出的回函石沉大海，了無音訊＜恨＞啊。

2.每次的有獎大徵答都沒抽中，寄回函拿遊戲也一樣＜悲＞啊。

3.好不容易拿起筆來，花了我一兩個小時在塗鴉區辛苦秀出我的繪畫大作，也沒被刊登＜慘＞啊。

4.還有這期竟然連試玩光碟都沒有了，真是給他＜省＞啊。

5.說來說去，我這個老讀者還是會給他繼續支持下去＜天＞啊。

台中　蔡志宏

●恭喜以上讀者將獲得第 190 期軟體世界一本！（如果是訂戶的讀者，請另外再來信通知，我們會將期數延長 ^_^）

塗鴉區公告

想大顯身手將你[illegible]
以完成的畫作公諸於世的[illegible]
[illegible]利用[illegible]
[illegible]，凡入選刊登畫作，皆可[illegible]
[illegible]一期軟體世界一本，以[illegible]

1 來稿方式
- 直接畫於回函上，寄回本社
- 或以 A4 紙張繪製完稿後，寄至「806 高雄市前鎮區擴建路 1-16號13樓－塗鴉大募集收」
- 或以 E-MAIL 方式投稿，寄至 swmqa@unochina.com

2 來稿請附上上色方式、作品主題說明、繪製心得。

3 來稿請附上姓名、住址、電話．．．等詳細資料（若欲以筆名刊登，記得要註明哦！）

4. 如須退稿者，請附掛號回郵 30 元及回郵信封

5. 凡於塗鴉區刊登者，可獲得下期雜誌一本

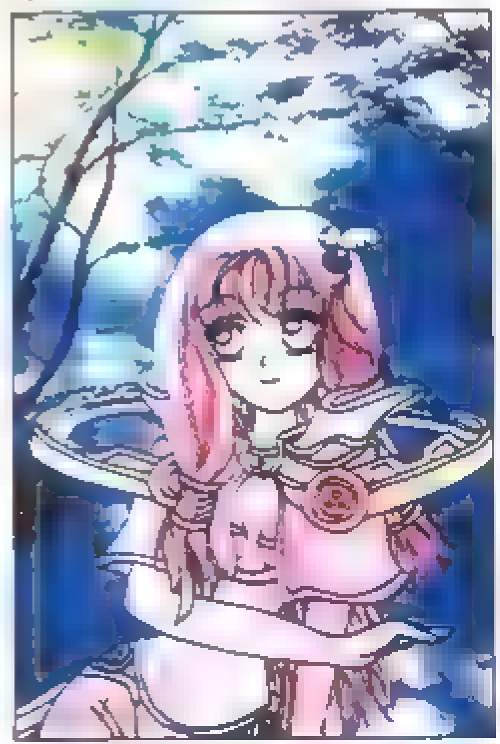
彩色鉛筆 / 伊蘇 6－奧露哈 Q 圖

色鉛筆 / 風色幻想三－蕾菈

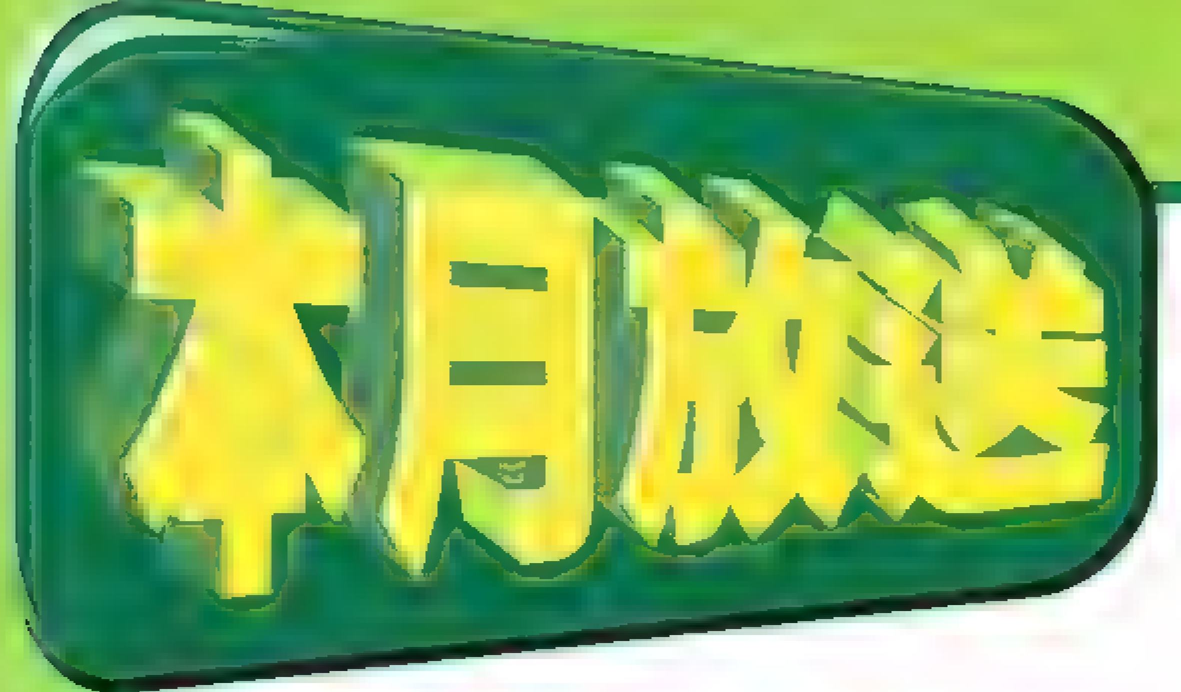
色鉛筆 / 等待...

鉛筆、粉彩、色鉛筆
/White Heart(自創人物)

粉彩、電腦合成
/ 沉浸在森林中的賢者

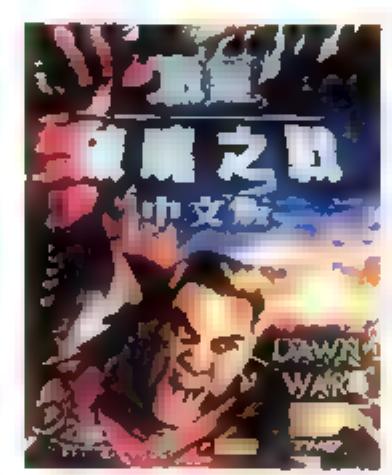


色鉛筆 / 水色男孩



來喲來喲～上次沒中獎的讀者們一定很失望吧！沒關係，軟體世界會不斷為大家推出一連串的贈品活動，不怕你拿不到，就怕你不來拿喔，只要你用力的把雪片般的名信片寄回來，就有非常之大的機會得到軟體世界會各位準備的大獎喔～別以為自己幸運度不夠，總有一天獎落你家！

戰鎚 破曉之戰 有獎徵答



各位親愛的玩家，《戰鎚：破曉之戰》即將火熱上市了，許多玩家一定迫不及待想進入遊戲中一探究竟吧！別急，先來試試運氣，或許有機會免費得到這款夢想中的遊戲喔！回答以下問題，將你最智慧的答案用明信片寄到「英特衛 活動組 235 北縣中和市中正路880號3F-7」就有機會獲得《戰鎚》中文版遊戲、《戰鎚》空運來台原裝特典互動光碟（桌布、動畫、手繪設定稿全收錄）以及《戰鎚》系列模型喔！（可參考軟世 186 期的報導）

1 《戰鎚．破曉之戰》中有哪四大種族

2 《戰鎚：破曉之戰》是改編自哪一套桌上戰鎚遊戲

3 《魔獸》半獸人、《星海》陸戰隊、神族設定皆借鑒自「戰鎚」的哪三個種族？

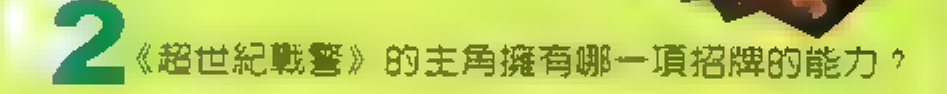
利迪娜 大放送

「利迪娜」年節大放送的時間到了，這次不但要送出《超世紀戰警》與《勇者無懼：越戰》這兩款遊戲各十套，還有《超世紀戰警》的T恤5件、明信片5張等精緻好禮要送給各位玩家，不過，天下沒白吃的午餐，按照老規距，先回答問題吧！以下的問題玩家可以在189期及188期中找到想要的解答，千萬不要錯過這個超級好康的機會唷～

1 《超世紀戰警》的主角雷迪克最早是出現在哪部電影裡？

2 《超世紀戰警》的主角擁有哪一項招牌的能力？

3 《勇者無懼：越戰》中的任務類型包括哪幾類？試舉三類。



騷主義 與民同樂

看了那麼多期的「騷主義－動畫篇」，想必各位讀者都有想收藏的作品吧，你的心聲我們都聽見了，所以，這期將送出幾款炙手可熱的哈燒物，只要讀者針對本期的「騷主義－動畫篇」說出自己的建議或想知道的動畫情報等等，就有機會得到以下贈品，行動要快喔～

贈品內容

火影忍者 項鍊	一組	棋靈王 棋盤遊戲組	一套
火影忍者 VCD(51話～60話)	一套	曼迪 2004 宣傳光碟	2片
犬夜叉 DVD(87話～101話)	一套	雪天使 DVD(1話～6話)	一套
棋靈王 DVD(GOGO圍棋特別篇)	一套	陸上防衛隊 精裝書夾	6組

回函活動

回函活動依然如火如荼的進行著喔～上一期沒中獎的讀者可得再接再勵哦！讀者們只要寄回回函，並在回函上的遊戲選項中填入期望得到的遊戲之順序，就有機會得到你最想要的遊戲一款，行動要快遊戲送完為止喔！

活動時間 2005年2月28日

S幣兌換活動區

隨著軟世的改版，各位大大是否會擔心手上的S幣變成一堆廢紙呢？那當然不會，而且編輯部還特地將王國最珍貴的寶庫完全開放，這些稀世奇珍有很多是市面上已經絕版的套裝遊戲或週邊商品，只限對王國有所貢獻，曾獲得S幣獎勵的尊貴玩家才有資格兌換喔！但是這些可遇不可求的贈品數量有限，要怎樣才能避免拿不到的慘劇發生呢？請依照以下步驟，就能夠得到這些絕版贈品喔！

1. [illegible]
2. 若編輯部仍有該贈品時，會優先保留並給予一組代碼，請你將所需的S幣寄回。這時讀者請註明代碼、寄送地址及收件人（非本人也可），並連同S幣以掛號信寄回編輯部。如果是之前還沒有收到S幣的讀者，請註明你所投稿的期數、篇名及名字、真名及所使用的筆名，當編輯部核對資料無誤後，便會通知你所擁有的S幣數量。[illegible]

189期《伊蘇六》[illegible]

第一名：奧露哈－5521票　第三名：伊莎－2185票
第二名：紅髮亞特魯－3322票　第四名：蒂拉－1124票

189期 中獎名單

《伊蘇六》活動得獎名單

台北市 張勇俊　高雄縣 李貞儀　台南市 林佑光　台南市 林佑娟
高雄縣 陳瑩盈　花蓮市 蕭曉芝　桃園縣 柳淑芬　台北市 曹君霖
高雄市 蔡依達　高雄縣 曾恩妹

以下名單得到一套

台北縣 黃翊揚　高雄市 蔡宗杰　新竹市 曾明斌　台北市 謝再陞
新竹縣 林藝萱　桃園縣 張盈慶　台南市 李安中　高雄市 王書輝
彰化縣 施思柑　桃園縣 黃偉淵

《銀河生死鬥：復活祭》活動得獎名單

高雄市 謝巧齡　台北縣 廖承宏　台北縣 黃也耀　高雄縣 力恩榮
台北市 王偉航　屏東市 張晉書　台中縣 靳孟哲　台北市 王致虹
新竹市 卓瑩佳　台南市 涂奇生

回函活動得獎名單

伊蘇六
台中市 林柏豪　高雄市 楊莉雯
台南市 吳于婷　台南市 毛雅婷
台北市 顏瑞侑

波斯王子：時之刃
花蓮市 林建宏　台北縣 曹　傑
台中市 何勇明　台中市 馮凡雯
高雄縣 龔建瑋

魔戒：中土戰爭
台東市 鄭雅馨　台北市 唐鈞智
高雄縣 吳泰莛　台中縣 張志珮
台北縣 謝常俐

幻魔霸主
屏東市 林淑珍　高雄市 郭耀中
台南縣 黃恩元　台南縣 劉恩妹
台南縣 吳潔倫

花營地：最長的一日
台北市 涂志平　高雄縣 顏仁傑
高雄市 駱志宇　花蓮市 王玉芳
台南市 郭秋萍

亞歷山大帝
台南市 陳威瑤　台中縣 吳詩婷
台北市 陳子芸　新竹市 宋俊傑
新竹市 陳柏宇

模擬樂園3
屏東市 郭美珠　高雄縣 王政君
台南市 傅欣宜　台北市 蔡新霖
高雄縣 蕭品帆

動物園大亨2
台中縣 徐博文　台北市 游韵花
台北市 張義琴　花蓮市 陳志茹
台中縣 許惠平

銀河生死鬥：復仇祭
台中縣 陳宜蓁　台南市 游進聰
台中縣 溫玉婷　新竹市 何廷財
台北市 郭峻木

聖騎士之戰精裝版
台南縣 孫舒涵　高雄縣 洪淑貞
台北市 林文慧　台北縣 楊文彬
桃園縣 游慧婷

信長之野望　天下創世威力加強版
台東縣 馮佳玲　桃園縣 曾雅雯　台北市 吳志翔　高雄縣 陳昱娥
高雄市 廖行聖

大富翁七：遊樂家
台南市 彭和儒　高雄縣 林彥其　屏東市 張淑全　台南縣 張弘斌
高雄市 張玉琇

8月下旬・隆重登場
仙劍奇俠傳三外傳
問情篇
完全攻略本
隨書附贈
精心製作光碟＋
＋精美心情筆記本
請洽全省統一便利超商、3C賣場、連鎖書局及全省各電腦門市，智遊網http://sales.chgamer.com等選購
售價 299元
攻略本製作發行
智冠科技股份有限公司
攻略本授權
大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.

軟體世界 信用卡專用訂閱單

是的！我要訂閱，享受特價和各項優惠：

欲用信用卡訂閱者，請將本聯剪下用掛號或傳真寄傳回本公司，將有專人處理。

公司地址：高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓
聯絡電話：(07)8113907
傳真專線：(07)8151992

軟體世界訂購方式

☐訂閱一年份1050元，掛號寄送1150元
☐訂閱二年份2000元，掛號寄送2200元

(以上訂閱方式僅限於台灣地區)

收件人：＿＿＿＿＿ ☐先生 ☐小姐
連絡電話：(公)：＿＿＿＿＿ (宅)：＿＿＿＿＿
行動電話：＿＿＿＿＿
訂閱人：☐新訂戶 ☐舊訂戶(訂戶編號：＿＿＿＿)
E-mail：＿＿＿＿＿＿＿＿
收書地址：☐☐☐＿＿＿＿＿＿＿＿
發票抬頭：＿＿＿＿＿＿＿＿
信用卡號：＿＿＿＿＿＿＿＿
信用卡有效期限：西元＿＿年＿＿月止
信用卡別：☐VISA ☐MASTER ☐聯合信用卡
發卡銀行：＿＿＿＿＿＿＿＿
預購金額：＿＿＿＿＿＿元(務必填寫)
授權碼：＿＿＿＿＿＿(此行由本公司填寫)

持卡人簽名：＿＿＿＿＿＿(需與信用卡簽名相同，並親筆簽名)

訂閱日期：西元＿＿＿年＿＿月＿＿日

我要訂閱雜誌，請於第＿＿＿期(或＿＿月號)開始寄送
訂閱期數：＿＿＿期至＿＿＿期，共＿＿＿期

起訂期數：＿＿期(或＿＿月號)

以上資料請詳細填寫姓名、地址，請以正楷填寫，縣市請勿縮寫。

軟體世界雜誌專用劃撥單 請沿虛線剪下後使用

98-04-43-04 郵政劃撥儲金存款單

帳號	4 1 9 4 1 8 8 5
戶名	智冠科技股份有限公司

金額 新台幣(小寫)：仟 佰 拾 萬 仟 佰 拾 元

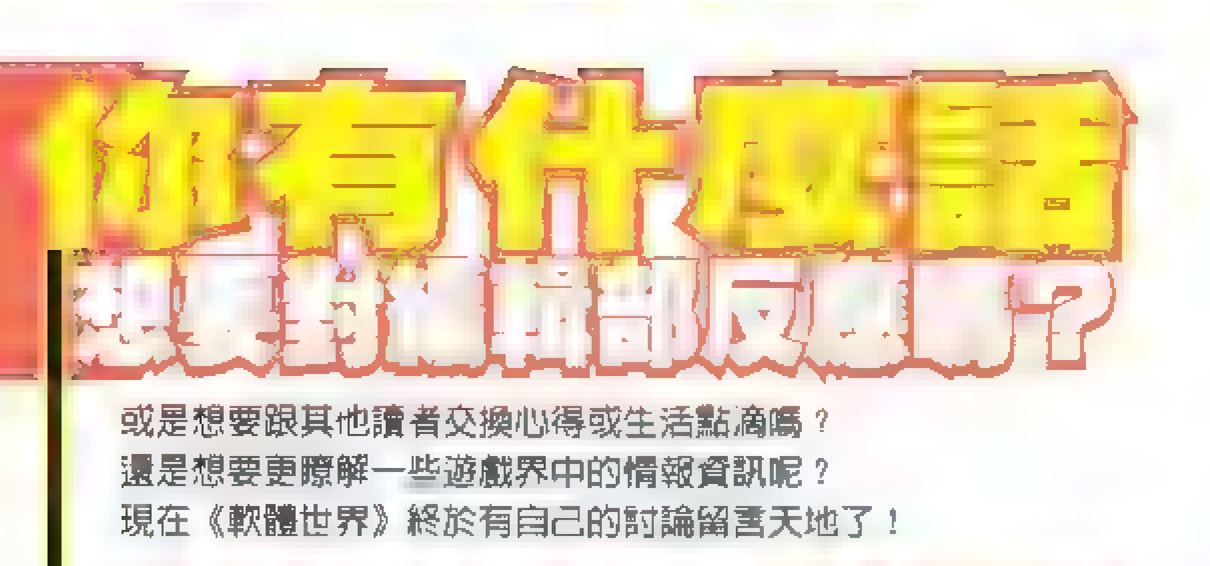
寄款人：姓名、通訊處 ☐☐☐-☐☐、電話

經辦局收款戳

郵政劃撥儲金存款收據

收款帳號戶名｜存款金額｜電腦紀錄｜經辦局收款戳

◎寄款人請注意背面說明
◎本收據由電腦印錄請勿填寫



或是想要跟其他讀者交換心得或生活點滴嗎？
還是想要更瞭解一些遊戲界中的情報資訊呢？
現在《軟體世界》終於有自己的討論留言天地了！

《遊戲基地》討論區的《軟體世界版》

軟體世界雜誌專用劃撥單

請寄款人注意

一、帳號、戶名及寄款人姓名通訊處各欄請詳細填明，以免誤寄；抵付票據之存款，務請於交換前一天存入。
二、每筆存款至少須在新台幣十五元以上，且限填至元位爲止。
三、倘金額塗改時請更換存款單重新填寫。
四、本存款單不得黏貼或附寄任何文件。
五、本存款單金額業經電腦登帳後，不得申請撤回。
六、本存款單備供電腦影像處理，請以正楷工整書寫並請勿摺疊。帳戶如需自印存款單，各欄文字及規格必須與本單完全相符；如有不符，各局應婉請寄款人更換郵局印製之存款單填寫，以利處理。
七、本存款單帳號與金額欄請以阿拉伯數字書寫。
八、帳戶本人在「存款局」所在直轄市或縣（市）以外之行政區域存款，需由帳戶內扣收手續費。

交易代號：0501、0502現金存款　0503票據存款　2212劃撥票據託收

本聯由儲匯處存查　210×110mm（80g/m²模）保管五年

郵政劃撥存款收據注意事項

一、本收據請詳加核對並妥爲保管，以便日後查考。
二、如欲查詢存款入帳詳情時，請檢附本收據及已填妥之查詢函向各連線郵局辦理。
三、本收據各項金額、數字係機器印製，如非機器列印或經塗改或無收款郵局收訖章者無效。

校園戀愛大戰
Sweet Schoolyard
結合研發及社團經營的校園遊戲
講究角色屬性養成及互動
玩家扮演
學生展開
段新的學校生活
代理發行
T-TIME 光譜資訊股份有限公司
T-TIME TECHNOLOGY CO., LTD.
製作
戲寶科技有限公司

2005年二月

永恆上市

GALAXY ANGEL

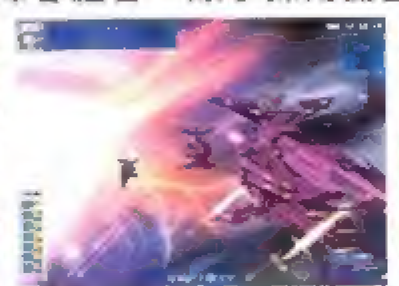
ギャラクシーエンジェル

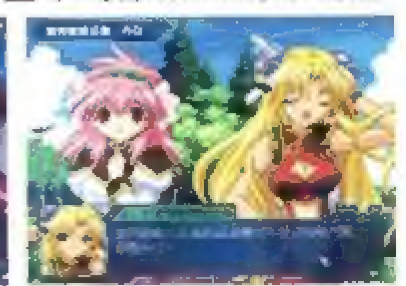
銀河天使 GALAXY ANGEL

永恆的情人 Eternal Lovers

臨場感十足的真實戰鬥加上緊湊的劇情，構成這部魅力四射的遊戲！

本作是日本ACG龍頭公司Broccoli集結資源的魄力大作，由「爆裂工房」負責3D動畫製作，２Ｄ部份則有漫畫原著kanan小姐撐腰，使得角色魅力可以說是所向匹靡。音樂及聲優更不容小覷，幾乎是日本遊戲界內最強的陣容組合，除了採用動畫中的原班人馬來為遊戲配音之外，更由新生代偶像歌手－佐藤裕美來為片尾曲擔任演唱，她更表示這首歌可以說是其四年歌手生涯的一個集大成之作！





模擬戰略和戀愛冒險兩大系統交替切換 新鮮獨特的遊戲方式營造引人入勝的整體感

玩家帶領了六位美少女們共同執行任務。你將根據任務要求事先安排戰鬥計劃。正式進入戰鬥就變成即時戰，敵我雙方的所有戰艦會同時動作，我方戰艦會立刻執行你剛剛下達的指令，但你也可以隨時更改指令！在戰後的日常生活中，玩家可以與6位女隊員觸發事件展開對話模式，發展不同的故事結局！

T-TIME
www.ttime.com.tw

ブロッコリー BROCCOLI

©BROCCOLI

WWW.GAMEFLIER.COM

併吞城池的野心　新資料片好評熱賣中

黃金boss齊出江湖
十二大黃金boss出現江湖，挑戰各派高手，勢必激起江湖中最巨大的波浪。

城下一聚決一死戰
史上最激烈的攻城戰，將在七大城市短兵相接，實現奪會一統江湖的野心。

稀世寶物近在咫尺
使用銅錢，就可以在城市裡買到90級技能書、水晶、猩紅寶石等稀世寶物！

變裝易容夢幻變身
變身成為黃金BOSS，使用黃金BOSS服裝打怪、練級，體驗與眾不同的樂趣。

劍俠情緣～送您輕鬆攻城去

2月28日前，到7-11、全家、OK、萊爾富購買「劍俠情緣─豪情開卡包」，就有機會獲得天山玉露丸喔！

全省各大超商、3C通路均有販售

豪情開卡包
豪氣干雲價NT. 59元

- 劍俠情緣-兵臨城下資料片3片
- 使用手冊1本
- 150點開卡點數1組<僅供開新帳號使用>
- [東邪西毒的剋星]熊貓防毒軟體免費試用15天

縱橫攻略包
縱橫江湖價NT. 399元

- 劍俠情緣資料片3片
- 使用手冊1本
- 終極兵書1本 <十大門派後期發展，攻城必勝法則，boss全剖析，新開系統完全介紹等>
- 150點開卡點數1組 <僅供開新帳號使用>
- 劍俠情緣專用300點儲值卡1張 <可供劍俠包月使用>
- [東邪西毒的剋星]熊貓防毒軟體免費試用15天
- 黃金無敵-虛擬寶物刮刮卡 <94/4/30前包包送五花玉露丸還有黃金BOSS面具隨機送>